

فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء
الإبتدائية تراي للبنين جرسيك

البحث الجامعي

إعداد :

لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء
الإبتدائية تراي للبنين جرسيك

البحث الجامعي

مقدم لاستيفاء شرط من شروط الحصول على الدرجة الجامعية في قسم تعليم اللغة
العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

إعداد :

لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

(البقرة: ٢٨٦)

إهداء

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على رسوله المصطفى

اهدي هذا البحث الجامعي إلى:

خاصة، لنفسي

التي صمدت حتى هذه المرحلة، ومررت برحلة طويلة مليئة بالتحديات، ولم تختر التوقف مهما كانت الخطوات صغيرة. شكرا على مواصلة اتمام ما بدأت، وتجاوز الذات، والاستمرار في التقدم حتى أصبح هذا الانجاز مستحقا للاحتفاء به.

أمي المحبوبة و أبي المحبوب

اللذين لم يتوقفا عن الدعاء لابنتهما، وقدما لها الدافع والقوة في اتمام هذه الرسالة. ان دعاءهما الذي لا ينقطع، وجهدهما الذي لا يعرف التعب، وحبهما الكبير، كان يرافق الكاتبة في كل خطوة نحو تحقيق طموحاتها. وهذه الرسالة تمثل صورة بسيطة من حب الكاتبة وبرها لوالديها على كل ما قدماه من تضحية وعطاء. اسأل الله ان يطيل عمرهما ويمنحهما الصحة ليشهدا مسيرة نجاح الكاتبة.

أختي الجميلتين و عائلتي الكبيرة العزيزة

اللواتي كن دائما سنداً وحماية ومصدراً للتشجيع. شكرا على كل لحظات التكاتف والضحك والذكريات التي لا تقدر بثمن. وفي الحقيقة، هذه الرحلة ليست مجرد انجاز شخصي، بل هي ايضا عن العائلة التي كانت دائما حاضرة في السراء والضراء.

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم .الحمدلله الذي رفع قدر العلم والعلماء، أحمده وأشكره في السراء والضراء .الصلاة والسلام على رسوله المصطفى القائل :ومن سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله به طريقا إلى الجنة.

أشكر الله عز وجل على نعمة القوة والصحة والفرصة حتى تمت كتابة هذا البحث الجامعي تحت العنوان "فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراثي للبنين جرسيك" جيدا في الوقت المناسب .قدمت الباحثة جزيل الشكر وعظيم التقدير إلى الذين قد ساعدني في إكمال هذا البحث، وهم:

- ١ . فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة إلفي نور ديانا الماجستير، رئيسة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

- ٢ . فضيلة الأستاذ الدكتور محمد والد الماجستير بوصفه عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

- ٣ . فضيلة الدكتور أحمد مبلغ الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

- ٤ . فضيلة الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير، المشرف الذي له فضل كبير في اتمام هذه الرسالة، والذي تحلى بالصبر دائما في توجيه الباحثة.

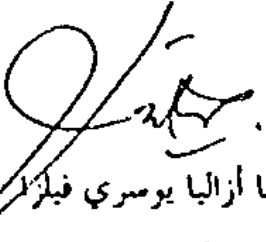
- ٥ . جميع الاساتذة والموظفين في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج على ما قدموه من علم ومعرفة خلال فترة الدراسة.

- ٧ . صديقاتي وزميلاتي في الاشراف، اللاتي ساهمن في عملية انجاز هذه الرسالة. شكرا لكن على كونكن مكانا لتبادل الافكار ومصدرا للدعم للاستمرار في التقدم.

٨. جميع زملائي من قسم تعليم اللغة العربية جيل ٢٠٢٢ (الأئمة الأذكياء) على التعاون والدعم الذي قدمه خلال مسيرة الدراسة.

٩. جميع الجهات والاماكن التي كانت شاهدة على انجاز هذا البحث حتى اكتماله. وتدرك الباحثة ان هذا البحث لا يزال بعيدا عن الكمال، لذلك ترجو النقد البناء والملاحظات القيمة لتحسينه مستقبلا. وفي الختام، نسأل الله ان يجعل هذا العمل نافعا للباحثة وللقارئ جميعا. آمين يا رب العالمين.

مالانج، ٢١ أبريل ٢٠٢٦


لونا ازالبا يوسفري فيلر
الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢

موافقة المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على البحث الجامعي الذي قدمته الطالبة:

الاسم : لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢ :

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

وافق المشرف على تقديمه أمام مجلس مناقشة البحث الجامعي

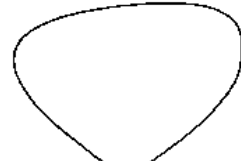
المشرف

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣



الدكتور أحمد مجلع الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤

موعد الإشراف

الاسم

: لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي

: ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢

عنوان البحث

: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة

نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيل

المشرف

: الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
Jalan Gajah Mada No. 10, Medan 20131
Website: <http://www.uis-utara.ac.id>

JURNAL Bimbingan Skripsi/Tesis/Orientasi

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220104101132

Nama : LUNA AZALIA YUSRI FILZA

Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUHAN

Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : _____

Judul Skripsi/Tesis/Orientasi : Efektifitas Model Pembelajaran TPAK dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

IDENTITAS PEMBIMBING

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	02 September 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Pengajuan dan perbaikan judul	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
2	18 September 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi BAB I	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
3	09 Oktober 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi revisi BAB I dan konsultasi BAB II-III	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
4	20 Oktober 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi revisi BAB II-III	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
5	24 Oktober 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi revisi teks Arab BAB I-III	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
6	30 Oktober 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Acc proposal skripsi	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
7	03 Desember 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi instrumen penelitian	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
8	09 Desember 2025	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Validasi instrumen penelitian	Ganjil 2025/2026	Bimbingan
9	19 Februari 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi BAB IV	Genap 2025/2026	Bimbingan
10	06 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Revisi BAB IV, konsultasi BAB V dan VI	Genap 2025/2026	Bimbingan
11	13 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Revisi BAB IV-VI	Genap 2025/2026	Bimbingan
12	14 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi abstrak	Genap 2025/2026	Bimbingan
13	16 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Revisi abstrak dan konsultasi teks Arab BAB IV-VI	Genap 2025/2026	Bimbingan
14	21 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Konsultasi skripsi BAB I-VI	Genap 2025/2026	Bimbingan
15	23 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Revisi keseluruhan beserta lampiran	Genap 2025/2026	Bimbingan
16	27 April 2026	Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd	Acc skripsi	Genap 2025/2026	Bimbingan

Telah ditandatangani
Untuk pengesahan oleh: Skripsi/Tesis/Orientasi

Dosen Pembimbing 2

Kapal / Kaptan

Masing

Prof. Dr. DANIAL HELMI, M.Pd

إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم : لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة

العلماء الإبتدائية تراتي للبنين جرسيك.

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط من شروط الحصول على الدرجة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، تحت العنوان: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الإبتدائية تراتي للبنين جرسيك. حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

حررت هذا الإقرار بناء على رغبتني الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٢١ أبريل ٢٠٢٦

صاحبة الإقرار


لونا أزاليا يوسري فيلزا

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢

تقرير مجلس المناقشة

البحث الجامعي بعنوان " فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك " الذي قدمته لونا أزاليا يوسري فيلزا قد فحصه المشرف ووافق على تقدمه أمام مجلس المناقشة في ٢٥ مايو ٢٠٢٦.

مجلس المناقشة:

المناقش الرئيسي

(.....)

الدكتور رضوان الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢

المناقش

(.....)

الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

سكرتير

(.....)

الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣



الأستاذ الدكتور الحاج محمد وليد الماجستير
رقم التوظيف: ٠٠٣١٠

محتويات البحث

ب	غلاف
ج	استهلال
د	إهداء
هـ	الشكر والتقديم
ز	موافقة المشرف
ح	موعد الإشراف
ط	إقرار أصالة البحث
ي	تقرير مجلس المناقشة
ك	محتويات البحث
س	قائمة الجداول
ع	قائمة الصور
ف	قائمة الرسم البيان
ص	قائمة ملاحق
ق	مستخلص البحث باللغة العربية
ر	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ش	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول: الإطار العام والدراسات السابقة
١	أ. خلفية البحث

ب. أسئلة البحث	٥
ج. أهداف البحث	٥
د. فروض البحث	٦
هـ. أهمية البحث	٦
و. حدود البحث	٨
ز. تحديد المصطلحات	٩
ح. الدراسات السابقة	٩
الفصل الثاني: الإطار النظري	١٧
المبحث الأول: نموذج التعليم	١٧
أ. فهم نموذج التعليم	١٧
ب. خصائص نموذج التعليم	١٨
ج. وظائف نموذج التعليم	٢٠
المبحث الثاني: التعليم القائم على لعبة لغوية	٢١
أ. تعريف التعليم القائم على لعبة لغوية	٢١
ب. خصائص التعليم القائم على لعبة لغوية	٢٢
ج. خطوات التعليم القائم على لعبة لغوية	٢٣
د. مزايا وعيوب التعليم القائم على لعبة لغوية	٢٤
المبحث الثالث: تعليم المفردات	٢٦
أ. تعريف تعليم المفردات	٢٦
ب. أهمية تعليم المفردات	٢٧
ج. أهداف تعليم المفردات	٢٨

٢٩	د. الطريقة تعليم المفردات
٣١	المبحث الرابع: لعبة تخمين بطاقات المفردات
٣١	أ. فهم لعبة تخمين بطاقات المفردات
٣٢	ب. أهداف لعبة تخمين بطاقات المفردات
٣٤	ج. خطوات لعبة تخمين بطاقات المفردات
٣٦	د. مزايا وعيوب لعبة تخمين بطاقات المفردات
٣٨	الفصل الثالث: منهجية البحث
٣٨	أ. مدخل البحث ونوعه
٣٩	ب. متغيرات البحث
٤٠	ج. مجتمع البحث وعينته ومعاينته
٤١	د. البيانات ومصادرها
٤١	هـ. أسلوب جمع البيانات وأدواته
٤٤	و. أسلوب تحليل البيانات
٥٠	ز. مراحل تنفيذ البحث
٥١	الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليله
	المبحث الأول: تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة
٥١	نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك
	المبحث الثاني: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في تحسين
٦٤ ...	إتقان المفردات للتلاميذ مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك
٨٠	الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة	
نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك	٨٠
المبحث الثاني: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في تحسين	
إتقان المفردات للتلاميذ مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك ...	٨٣
الفصل السادس: الخاتمة.....	٨٩
أ. ملخص نتائج البحث.....	٨٩
ب. التوصيات	٨٩
ج. المقترحات	٩٠
قائمة المصادر والمراجع.....	٩١
الملاحق	٩٦
السيرة الذاتية	١١٧

قائمة الجداول

الجدول ١.١ الدراسات السابقة	١٢
الجدول ١.٣ تصميم البحث	٣٩
الجدول ٢.٣ متغيرات البحث	٤٠
الجدول ٣.٣ مجتمع البحث	٤٠
الجدول ٤.٣ معايير النتيجة لإجابة الاستبيان	٤٣
الجدول ٥.٣ صيغة <i>Mean</i> و <i>Standart Deviation</i>	٤٥
الجدول ٦.٣ فئة تفسير فعالية درجات <i>N-Gain</i>	٤٩
الجدول ١.٤ تنفيذ مراحل نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية	٦١
الجدول ٢.٤ نتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف الضابط	٦٤
الجدول ٣.٤ نتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف التجريبي	٦٦
الجدول ٤.٤ نتائج الاحصاء الوصفي	٦٩
الجدول ٥.٤ نتائج اختبار الطبيعي	٧٠
الجدول ٦.٤ نتائج اختبار التجانس	٧١
الجدول ٧.٤ نتائج اختبار الفرضيات	٧٢
الجدول ٨.٤ نتائج <i>N-Gain Score</i> للصف التجريبي	٧٤
الجدول ٩.٤ نتائج <i>N-Gain Score</i> للصف الضابط	٧٦

قائمة الصور

الصورة ١.٤	مرحلة تقديم المفردات	٥٢
الصورة ٢.٤	مرحلة لعبة "تخمين بطاقات المفردات"	٥٤
الصورة ٣.٤	مرحلة تخمين الصور	٥٦
الصورة ٤.٤	مرحلة التأمل	٥٩
الصورة ١.٥	مراحل التعلم القائم على لعبة لغوية	٨٠

قائمة الرسم البيان

الرسم البيان ١.٤	استجابة نشاط التلاميذ	٥٤
الرسم البيان ٢.٤	استجابة دافعية التلاميذ	٥٥
الرسم البيان ٣.٤	استجابة ذاكرة المفردات	٥٧
الرسم البيان ٤.٤	استجابة دقة الاجابة	٥٧
الرسم البيان ٥.٤	استجابة المشاركة النشطة	٥٩
الرسم البيان ٦.٤	استجابة الثقة بالنفس في اللغة	٦٠
الرسم البيان ٧.٤	نتائج تبويب الاستبيان لاستجابات التلاميذ	٧٣
الرسم البيان ١.٥	نتائج تبويب الاستبيان لاستجابات التلاميذ	٨٦

قائمة ملاحق

الملحق ١	٩٧
الملحق ٢	١٠٥
الملحق ٣	١٠٧
الملحق ٤	١٠٩
الملحق ٥	١١١
الملحق ٦	١١٢
الملحق ٧	١١٣
الملحق ٨	١١٤
الملحق ٩	١١٥
الملحق ١٠	١١٦

ملخص البحث

فيلزاد لونا أزاليا يوسري (٢٠٢٦). فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية عل وم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير.

الكلمات الإشارية: تعليم القائم على لعبة لغوية، المفردات، فعالية التعلم

يُعدّ تعلم اللغة العربية مهمًا في تحسين مهارات التواصل لدى التلاميذ، خاصةً في إتقان المفردات بوصفها أساس المهارات اللغوية. ومع ذلك، لا يزال التلاميذ يعانون من ضعف في إتقان المفردات وقلة التفاعل في عملية التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي مبتكر وممتع، مثل التعلم القائم على لعبة لغوية. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) لوصف تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تدريس المفردات في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك، (٢) لمعرفة فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان المفردات لتلاميذ في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بنوع شبه تجريبي (*Quasi Experimental*) وتصميم (*Non-Equivalent Control Group Design*). وتكونت عينة الدراسة من ٥٧ طالبا من الصف الخامس، مقسمين إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاختبارات (القبلي والبعدي)، والاستبيان، والتوثيق. كما تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبارات الشروط المسبقة (الطبيعية والتجانس)، واختبار الفرضيات (اختبار *Independent Sample T-Test*)، بالإضافة إلى اختبار *N-Gain Score* لقياس مستوى الفعالية. بناءً على تحليل البيانات، تبين ما يلي: (١) إن تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك من خلال أربع مراحل: تقديم المفردات، و لعبة بطاقات المفردات، و تخمين الصور، و التأمل. كان له أثر إيجابي على تفاعل التلاميذ ودافعيتهم. (٢) كما أن هذا النموذج فعال إلى حدٍ ما في تحسين إتقان المفردات، ويتضح ذلك من ارتفاع متوسط درجات الصف التجريبي مقارنة بالصف الضابط، وقيمة الدلالة الإحصائية $0.005 > 0.001$ مما يعني قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0)، إضافة إلى أن نتيجة *N-Gain Score* في الصف التجريبي بلغت ٦٠,٧٠% بمعنى فعال إلى حد ما، بينما في الصف الضابط بلغت ٣١,٨١% بمعنى غير فعال.

ABSTRACT

Filza, Luna Azalia Yusri. 2026. *The Effectiveness of Games-Based Learning in Improving Vocabulary Learning at MINU Tratee Putera Gresik.* Thesis. Department of Arabic Language Education Faculty of Tarbiyah Teaching and Learning. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Prof. Dr. Danial Hilmi. M. Pd

Keywords: Game-Based Learning, Arabic Vocabulary, Learning Effectiveness

Arabic language learning is important for improving students' communication skills, especially in vocabulary mastery as the foundation of language skills. However, students still have limited vocabulary mastery and are less active in the learning process. Therefore, an innovative and engaging learning model is needed, such as Game-Based Learning. This study aims to: 1) determine the implementation of the Game-Based Learning model in teaching Arabic vocabulary at MINU Tratee Putera Gresik, and 2) examine the effectiveness of the Game-Based Learning model in improving students' Arabic vocabulary mastery at MINU Tratee Putera Gresik.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The sample consists of 57 fifth-grade students, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through observation, tests (pretest and posttest), questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, prerequisite tests (normality and homogeneity), hypothesis testing (Independent Sample T-Test), and the N-Gain Score to determine the level of effectiveness.

Based on data analysis, the findings show that: 1) The implementation of the Game-Based Learning model at MINU Tratee Putera Gresik, conducted through four stages (vocabulary introduction, word card guessing, picture guessing, and reflection), had a positive impact on students' participation and motivation. 2) The Game-Based Learning model is moderately effective in improving students' Arabic vocabulary mastery, as indicated by the higher average scores of the experimental class compared to the control class. The hypothesis test results show a significance value of $0.001 < 0.005$, H_a is accepted and H_0 is rejected. This is further supported by the N-Gain Score, with the experimental class reaching 60.70% (moderately effective) and the control class 31.81% (less effective).

ABSTRAK

Filza, Luna Azalia Yusri. 2026. *Efektivitas Model Pembelajaran Games-Based Learning dalam Meningkatkan Pembelajaran Kosakata di MINU Tratee Putera Gresik.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Prof. Dr. Danial Hilmi. M. Pd.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Kosakata Bahasa Arab, Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Arab penting untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, terutama dalam penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa. Namun, siswa masih kurang menguasai kosakata dan kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti Game-Based Learning. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Game-Based Learning dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MINU Tratee Putera Gresik, 2) mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game-Based Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MINU Tratee Putera Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental* dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sample penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 57 siswa, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan meliputi observasi, tes (pretest dan posttest), kuisioner, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*), serta uji *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat efektivitas.

Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa: 1) Penerapan model *Game-Based Learning* di MINU Tratee Putera Gresik melalui empat tahap (pengenalan kosakata, tebak kartu, tebak gambar, dan refleksi) berdampak positif terhadap keaktifan dan motivasi siswa. 2) Model *Game-Based Learning* cukup efektif meningkatkan penguasaan kosakata, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dan dibuktikan oleh hasil uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 60,70% yang berada pada kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 31,81% yang berada pada kategorikurang efektif.

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ. خلفية البحث

يعد تعلم المفردات جزءاً مهماً جداً من جميع جوانب اللغة التي يحتاج التلاميذ إلى إتقانها. إن فهم المفردات وإتقانها له فوائد مهمة جداً، لأن إتقان المفردات مفيد جداً لتلاميذ الذين يرغبون في تعلم اللغة العربية. المفردات هي المكون الرئيسي الذي يشكل أساس مهارات الاستماع ومهارات الكلام ومهارات القراءة ومهارات الكتابة.^١ كلما زادت المفردات التي يتقنها التلاميذ، كلما أصبح من السهل عليهم فهم النصوص ونقل الأفكار باللغة العربية. وعلى العكس من ذلك، فإن عدم إتقان المفردات سيجعل من الصعب على التلاميذ فهم النصوص العربية البسيطة والتفاعل باستخدام اللغة العربية.

تلعب المفردات دوراً مهماً للغاية في تعلم اللغة العربية. يمكن تشبيه المفردات بالمواد اللازمة لبناء مبنى فبدون المواد الأساسية الكافية، سيكون من الصعب جداً أن يقف المبنى صامداً.^٢ وبالمثل، بدون فهم كافٍ للمفردات، لن تتطور المهارات اللغوية الأخرى بشكل سليم. لذلك، فإن إتقان المفردات هو أهم شرط لتحقيق النجاح في تعلم اللغة العربية.

لا ينبغي أن يركز تعلم المفردات المثالي على الحفظ التلقائي للكلمات فحسب، بل يجب أن يوجه أيضاً نحو فهم المعنى وسياق الاستخدام والقدرة على تطبيق الكلمات في التواصل المباشر.^٣ يستند أساس تعليم المفردات في هذا البحث إلى KMA رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩، وبخاصة في الكفاءات الأساسية والكفاءات

¹Aan Muhammady, "تعليم مهارات اللغة الأربع أهمية المفردات ف"، *Arabiyya: Jurnal Studi Bahasa Arab* 4964 (2021): 115–30.

²Afiyatul Mardiyah and Ainur Rofiq Sofa, "Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Kontemporer," *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 2 (2025): 364–73.

³Isop Syafei, *Desain Kurikulum Bahasa Arab* (Bandung: Widina Media Utama, 2025).

الجوهرية لمادة اللغة العربية في مرحلة المدرسة الابتدائية الإسلامية، يُوجَّه المتعلمون إلى التعرف على المفردات العربية وفهمها ونطقها واستخدامها وفقًا لموضوعات التعلم، باعتبارها أساسًا للمهارات اللغوية.⁴ في الممارسة الفعالة، يتم تعلم المفردات من خلال أنشطة تشجع التلاميذ على المشاركة بنشاط، مثل الألعاب اللغوية ومحاكاة المحادثات وتمارين فهم النصوص العربية البسيطة.⁵ وبهذه الطريقة، سيكون من السهل تذكر المفردات التي تم تعلمها وتطبيقها في السياق المناسب. وهذا يتماشى أيضًا مع الخصائص التنموية للأطفال في سن المدرسة الابتدائية، الذين يتمتعون عمومًا بفضول كبير، ويحبون اللعب، ويكونون أكثر حماسًا عندما يكونون في بيئة تعليمية ممتعة.⁶

بناءً على الملاحظة المباشرة، حدثت مشاكل مماثلة في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراثي للبنين جرسيك أظهر طلاب هذه المدرسة صعوبة كبيرة في فهم النصوص العربية، مما يعني أن قدرتهم على فهم المفردات لا تزال ضعيفة للغاية. أظهرت نتائج تقييم منتصف الفصل الدراسي للصف الخامس أن ٧٢٪ من ٥٩ طالبًا حصلوا على درجات أقل من الحد الأدنى للنجاح (KKM) في اللغة العربية. كانت الأخطاء الأكثر شيوعًا التي ارتكبها التلاميذ في الأسئلة متعددة الخيارات، خاصة تلك المتعلقة بالمفردات.⁷ وهذا يدل على أن التلاميذ لم يتقنوا المفردات التي تم تدريسها، مما يجعل من الصعب عليهم فهم معنى الأسئلة. وبالتالي، هناك حاجة إلى نهج تعليمي مبتكر وفعال لتحسين إتقان التلاميذ للمفردات.

⁴ Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah.

⁵ P Parihin, Hani Nurlaeli Wijayanti, and Nurul Hidayah, "Menarik Minat Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif Dan Menyenangkan," *Journal of Millenial Education* 2, no. 2 (2023): 177–86.

⁶ Suroto, "Karakter Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *Jurnal Ilmiah* 4, no. 1 (2024): 1–9.

⁷ المصدر: أرشيف مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراثي للبنين جرسيك.

إحدى الاستراتيجيات التي تعتبر مناسبة هي تطبيق التعلم القائم على لعبة لغوية. مع الألعاب، ستصبح الأجواء في الفصل الدراسي أكثر حيوية لأن التلاميذ يمكنهم التعلم أثناء اللعب. توفر الألعاب فرصًا لتلاميذ للتفاعل والتنافس والتعاون مع أصدقائهم.⁸ ويمكن ملاحظة ذلك في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك، حيث لا يزال بعض التلاميذ غير قادرين على تذكر المفردات الأساسية وفهمها واستخدامها بشكل فعال. وترجع هذه الصعوبة إلى عدة عوامل، منها أساليب التدريس الرتيبة، ونقص الوسائط الجذابة، وانخفاض الدافع للتعلم بين التلاميذ. لا يزال العديد من المعلمين يطبقون الأساليب التقليدية مثل المحاضرات والحفظ، لذلك غالبًا ما يشعر التلاميذ بالملل ويقل مشاركتهم النشطة في التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يؤدي نقص التنوع في أنشطة التعلم إلى فقدان التلاميذ للاهتمام بسرعة أكبر، مما يجعلهم في النهاية يعتبرون دروس اللغة العربية صعبة وغير ممتعة. ومن المؤكد أن هذه الحالة ستؤثر على تحصيل التلاميذ الدراسي.

من خلال تطبيق التعلم القائم على لعبة لغوية في الفصل الدراسي، لم يعد تعلم المفردات يُنظر إليه على أنه مهمة روتينية، بل أصبح نشاطًا ممتعًا. لا يزيد هذا النشاط من الحافز فحسب، بل يعزز أيضًا الاحتفاظ بالمفردات لأن التلاميذ يشاركون بشكل مباشر في عملية التعلم من خلال الممارسة المتكررة في جو ممتع.⁹ علاوة على ذلك، في السياق النفسي، يمكن أن يساعد اللعب في تقليل قلق التلاميذ عند تعلم لغة أجنبية، حيث يشعرون بالهدوء والقدرة على التعبير عن أنفسهم بحرية.¹⁰

⁸Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10 (2020): 198–206.

⁹Dewi Nazilatul Maghfirah, Taufik Taufik, and Aliwafa Aliwafa, "Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MI," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024): 1842.

¹⁰Mawardi, Muhaemin, and Wahyuni Pratiwi, "Upaya Guru Mengatasi Kecemasan Siswa MTsN Luwu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 115–24.

أظهرت دراسات سابقة أن التعلم القائم على لعبة لغوية القائم على لعبة لغوية له تأثير إيجابي على تعلم اللغة، مثل الدراسة السابقة التي أجرتها لؤلؤ عارفة رحمة في عام ٢٠٢٤، بعنوان "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة ووردوال لاستيعاب المفردات و مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه".^{١١} تظهر نتائج الدراسة أن استخدام التعلم القائم على لعبة لغوية يسهل فهم التلاميذ للمفردات ومهارات القراءة. وقد وجدت دراسات سابقة أوجه تشابه واختلاف مع هذه الدراسة. وتتمثل أوجه التشابه في استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، والتركيز على المفردات كهدف للدراسة، واستخدام نهج كمي. أما الاختلافات فهي أن الدراسات السابقة ركزت على التعليم الثانوي واستخدمت وسائط محددة في شكل تطبيق "Wordwall"، بينما ركزت هذه الدراسة على المدارس الابتدائية (المدارس الابتدائية) مع تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في شكل ألعاب تعليمية. وبالتالي، فإن هذه الدراسة لها جوانب جديدة من حيث مستوى التعليم ووسائط التعلم ومحور الدراسة.

وفقا للباحثة ، فإن نماذج التعلم المبتكرة مثل التعلم القائم على لعبة لغوية مناسبة جدًا لطلاب المدارس الابتدائية، لأنها تتماشى مع خصائصهم التنموية التي تتمثل في تفضيلهم للعب وسهولة تحفيزهم عندما يكونون في بيئة تعليمية ممتعة. من خلال الجمع بين الألعاب وعملية التدريس والتعلم، لا يُطلب من التلاميذ حفظ المفردات فحسب، بل يتم تدريبهم أيضًا على استخدام تلك المفردات في أنشطة تفاعلية واقعية.^{١٢} سيساعد ذلك التلاميذ على تذكر المفردات العربية وفهمها وتطبيقها بسرعة أكبر في سياق التعلم اليومي. تركز هذه الدراسة على طلاب في مدرسة نهضة

^{١١} لؤلؤ عارفة رحمة، "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة 'وردوال' لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه". جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بالانج. ٢٠٢٤.

¹²Nana Citrawati Prananda, Gingga; Judijanto, Loso; Stavinibelia; Arisanto; Ramadhona, Rosa; Lestari, "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 09 (2024): 798–798.

العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك ، لأن طلاب المدارس الابتدائية هم في سن مثالية لتلقي التعلم القائم على لعبة لغوية، كما أن هذه المدرسة تولي اهتمامًا كبيرًا لتطوير تعلم اللغة العربية وقد وفرت مرافق تدعم التعلم المبتكر، لذلك من المأمول أن يكون لتطبيق التعلم القائم على لعبة لغوية تأثير أكثر فعالية على تحسين إتقانهم للمفردات.

لذلك، وبناءً على هذه الاعتبارات، تهتم الباحثة بإجراء بحث كمي باستخدام تصميم شبه تجريبي بعنوان "فعالية نموذج التعلم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك".

ب. أسئلة البحث

من خلفية البحث الموضحة أعلاه، يمكن تلخيص أسئلة البحث على النحو التالي:

١. كيف تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك ؟
٢. ما مدى فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان المفردات لتلاميذ مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك ؟

ج. أهداف البحث

من صياغة المشكلة أعلاه، يمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة على النحو التالي:

١. لوصف تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

٢. لمعرفة فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان المفردات لتلاميذ في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

د. فروض البحث

بناءً على خلفية المشكلة وصياغتها والبحوث السابقة التي قدمها المؤلفة، فإن فرضية البحث التي تعمل كإجابة مؤقتة في هذه الدراسة هي:

Ha: استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال في تحسين تعلم المفردات لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

H0: استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية غير فعال في تحسين تعلم المفردات لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

فيما يتعلق بما سبق، يمكن تقدير أن تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال في تحسين تعلم المفردات لدى التلاميذ في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

هـ. أهمية البحث

١. الأهمية النظرية

من المتوقع أن تكون هذه الدراسة أساسًا لتطوير نماذج تعليمية أكثر إبداعًا وتفاعلية ومنتعة لتلاميذ، مما يزيد من الحافز ونتائج التعلم في تعلم اللغة العربية. ومن المتوقع أيضًا أن تساهم في تقدم العلوم، خاصة في مجال تعلم اللغة العربية. يمكن أن تضيف نتائج هذه الدراسة إلى الدراسة النظرية لفعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان المفردات.

٢. الأهمية التطبيقية

أ. للمؤسسات

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع في تصميم مفاهيم تعلم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية، خاصة في خلق بيئة تعليمية أكثر جاذبية تناسب احتياجات التلاميذ، بحيث يمكن للمؤسسات التعليمية تحسين جودة عملية التعلم ونتائج تعلم التلاميذ بشكل مستمر.

ب. للمعلمين

يمكن أن تقدم نتائج هذه الدراسة نموذجًا تعليميًا إبداعيًا ومبتكرًا وممتعًا لتحسين مهارات التلاميذ في المفردات العربية، بحيث يتوفر للمعلمين مجموعة متنوعة من الاستراتيجيات في عملية التعلم. ويمكن تكييف هذا النموذج لاستخدامه في مواد دراسية أخرى لخلق بيئة تعليمية أكثر نشاطًا وتعاونًا.

ج. لتلاميذ

يمكن أن يؤدي تطبيق التعلم القائم على لعبة لغوية إلى زيادة حماس التلاميذ واهتمامهم وتحصيلهم الدراسي في إتقان المفردات العربية. ومن خلال بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، من المأمول أن يجد التلاميذ سهولة أكبر في فهم المفردات العربية وحفظها. كما يمكن أن يعزز ذلك ثقة التلاميذ في استخدام اللغة العربية، سواء في التحدث أو الكتابة.

د. للجامعات

من المتوقع أن تكون هذه الدراسة مرجعاً وإضافة للمراجع العلمية لمكتبة جامعة إسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج، خاصة في مجال تعليم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كأساس لمزيد من الأبحاث في مجال نماذج التعلم الحديثة.

هـ. للباحثين في المستقبل

يمكن استخدام هذه الدراسة كمرجع في توسيع نطاق الأبحاث المماثلة، سواء في سياق تعلم اللغة العربية أو في سياق تعلم اللغات الأجنبية الأخرى. ومن المأمول أن يتمكن الباحثون في المستقبل من تطوير هذه الدراسة باستخدام أساليب أو متغيرات أكثر تنوعًا للحصول على نتائج أكثر شمولية.

و. حدود البحث

تتطلب هذه الدراسة حدود البحث لتوضيح محور البحث. وفيما يلي قيود هذه الدراسة:

١. الحد الموضوعي

الحد الموضوعي في هذه الدراسة في فعالية استخدام نموذج القائم على لعبة لغوية ، حيث يقتصر تطبيق هذا النموذج على القائم على لعبة لغوية غير الرقمية "تخمين بطاقات المفردات" في تحسين تعلم المفردات، أي تحسين فهم التلاميذ للمفردات.

٢. الحد المكاني

الحد المكاني هذه الدراسة على الصف الخامس في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك، الذي سيكون المكان الذي سيتم فيه إجراء البحوث وجمع البيانات البحث.

٣. الحد الزمني

أجريت الدراسة في الفترة من أغسطس إلى ديسمبر من العام الدراسي ٢٠٢٥ ، وشملت مراحل التخطيط والتنفيذ وجمع البيانات وتحليل نتائج البحث.

ز. تحديد المصطلحات

١. نموذج التعليم

نموذج التعليم الذي يشير إليه المؤلف هو إطار عمل أو تصميم يستخدمه المعلمون كدليل في تخطيط وتنفيذ وتقييم عملية التدريس والتعليم، والذي يعمل على تنظيم خطوات التعلم بحيث يمكن تحقيق أهداف التعليم بفعالية.

٢. التعليم القائم على لعبة لغوية

التعليم القائم على لعبة لغوية ، كما يقصده المؤلف هو نموذج تعليمي يدمج الألعاب في الأنشطة التعليمية لخلق جو ممتع وجذاب ومحفز لتلاميذ. من خلال هذا النموذج التعليمي، لا يتلقى التلاميذ التعليم فحسب، بل يشاركون أيضًا بنشاط في عملية التعليم.

٣. تعليم المفردات

تعليم المفردات كما يشير إليه المؤلف هو مجموعة من الكلمات التي يجب على التلاميذ إتقانها كأساس لمهارات اللغة. في هذه الدراسة، المفردات المشار إليها هي المفردات العربية الأساسية وفقًا لمنهج المدرسة الابتدائية، والتي تتضمن كلمات بسيطة مستخدمة في المحادثات اليومية وفي تعلم اللغة العربية في المدرسة.

ح. الدراسات السابقة

فيما يلي الدراسات السابقة ذات الصلة بهذا البحث:

١. دراسة أجرتها لؤلؤ عارفة رحمة بعنوان "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة ووردوال لاستيعاب المفردات و مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه".^{١٣} كان الغرض من هذه الدراسة هو قياس فعالية التعلم القائم على لعبة لغوية باستخدام وسائط *Wordwall* على فهم المفردات ومهارات القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة كمية مع طريقة تجريبية، وتحديدًا تصميم تجريبي حقيقي (*True Experimental Design*) مع تصميم مجموعة مراقبة ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار (*Pretest-Posttest Control Group Design*). كانت مصادر البيانات في هذه الدراسة هي المعلمين والتلاميذ في الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. وقد توصلت هذه الدراسة إلى أن التعلم القائم على لعبة لغوية باستخدام وسائط *Wordwall* كان فعالاً في فهم المفردات ومهارات القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

٢. بحث أجراه احسن هداية الله بعنوان "تأثير التعلم القائم على لعبة لغوية باستخدام تطبيق *Kahoot* على تحسين مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثاني عشر في مدرسة مفتاح الفلاح بورودادي".^{١٤} كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام *Kahoot* كوسيلة تعلم قائمة على الألعاب على تحسين المفردات العربية لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة مفتاح الفلاح بورودادي. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة كمية. كان مصدر البيانات في هذه الدراسة طلاب الصف الثاني عشر في مدرسة مفتاح الفلاح بورودادي. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن هناك تأثيراً كبيراً بين استخدام *Kahoot*

^{١٣}رحمة، "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة 'ووردوال' لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه".

^{١٤}Ahsan Hidayatullah, "Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi" (Universitas Yudharta Pasuruan Repository, 2023).

كوسيلة تعليمية لطلاب الصف الثاني عشر في إتقان المفردات في مدرسة مفتاح
الفلاح بورودادي.

٣. بحث أجرته إلسا أماليا وأليا عطية بعنوان "استخدام أساليب التعلم باللعب لزيادة
اهتمام التلاميذ بالتاريخ الثقافي الإسلامي في الصف السابع (د) بالمدرسة
الإعدادية الإسلامية الحكومية الأولى، سياميس".^{١٥} كان الغرض من هذه الدراسة
هو تحديد استخدام طريقة التعلم القائم على لعبة لغوية في زيادة اهتمام التلاميذ
بتعلم تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع (د) بالمدرسة الإعدادية الإسلامية
الحكومية الأولى، سياميس. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة
هي البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK) مع تقنيات جمع البيانات
باستخدام الاستبيانات. كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة هو طلاب الصف
السابع دال في مدرسة الإعدادية الإسلامية الحكومية الأولى، سياميس. أظهرت
نتائج هذه الدراسة أن طريقة التعلم القائمة على الألعاب التي تم تطبيقها يمكن أن
تزيد من اهتمام طلاب الصف السابع دال بتاريخ الثقافة الإسلامية.

٤. أجرى كيريدا رونا إسلام وكوكوم كومالاساري وإيم سيتي ماشطة وجويتا وإسمي
أدنين بحثًا بعنوان "تأثير نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية على تحفيز التلاميذ
للتعلم".^{١٦} كان الغرض من هذه الدراسة هو استكشاف تأثير تطبيق التعلم القائم
على لعبة لغوية في المدارس على تحفيز التلاميذ للتعلم. كانت طريقة البحث
المستخدمة في هذه الدراسة نوعية مع مراجعة الأدبيات وطريقة الدراسة المقارنة.
تظهر النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة أن التعلم القائم على لعبة لغوية يمكن

¹⁵ Alya Athiyyah and Elsa Amalia, "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 190–201.

¹⁶ Kireida Rona Islam et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619.

أن يزيد من مشاركة التلاميذ، ويزيد من دافع التعلم، ويوفر دافعاً إضافياً يتجاوز ما يتم الحصول عليه من الطرق التقليدية.

٥. بحث أجرته نوالين ناجية بعنوان "استخدام نماذج التعلم القائم على لعبة لغوية ووسائل Wordwall لتحسين فهم التلاميذ للتربية الدينية الإسلامية".^{١٧} كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تطبيق نماذج التعلم القائم على لعبة لغوية مع وسائل Wordwall لتحسين فهم التلاميذ للتربية الدينية الإسلامية بعد استخدام نماذج التعلم القائم على لعبة لغوية ووسائل Wordwall. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة كمية. كان مصدر البيانات في هذه الدراسة ٣٠ طالباً في الفصل VIII-K. كانت النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة هي أن استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية ووسائل Wordwall زاد بشكل كبير من فهم التلاميذ للتربية الدينية الإسلامية.

الجدول ١,١

الدراسات السابقة

الرقم	اسم الباحث، سنة النشر	العنوان	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف	أصالة البحث
١.	لؤلؤ عارفة رحمة، ٢٠٢٤	فعالية التعليم على أساس اللعبة ابستخدام وسيلة	لديها عنوان بحث مشابه، وهو استخدام	وبشكل أكثر تحديداً، باستخدام تطبيق Wordwall، لا يركز البحث على المفردات	تركز هذه الدراسة على تطبيق نموذج التعلم

¹⁷Najiah. Nawalin, "Penggunaan Model Game-Based Learning Dan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024).

		ووردوال	نموذج	فحسب، بل	القائم على
		لاستيعاب	التعلم	أيضًا على	لعبة لغوية
		المفردات	القائم على	مهارات القراءة،	لتحسين
		و مهارة	لعبة لغوية	وموضوع البحث	فهم
		القراءة في	والبحث	هو طلاب في	المفردات
		المدرسة	في	المدرسة الثانوية	في
		الثانوية	المفردات،	الإسلامية	المرحلة
		الإسلامية	بالإضافة	الحكومية الثانية	الابتدائية.
		الحكومية	إلى	هولو سونغي	وتختلف
		الثانية هولو	استخدام	تنغاه، وموقع	هذه
		سونغي	نهج كمي.	البحث مختلف.	الدراسة
		تنغاه.			عن
٢.	احسن هداية الله، ٢٠٢٣	تأثير التعلم القائم على لعبة لغوية باستخدام تطبيق Kahoot على تحسين مفردات اللغة العربية لدى	لديه عنوان بحث مشابه، وهو استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية والبحث في	وبشكل أكثر تحديدًا، يستخدم تطبيق Kahoot، وموضوع البحث هو طلاب الصف الثاني عشر في مدرسة مفتاح الفلاح بورودادي، وموقع البحث مختلف.	الدراسات السابقة التي كانت تميل إلى استخدام الوسائط الرقمية وأجريت في المرحلة

الثنائية.	طلاب	المفردات،	الثنائية.		
تركز هذه	الصف	بالإضافة	الصف		
الدراسة	الثاني عشر	إلى	الثاني عشر		
على	في مدرسة	استخدام	في مدرسة		
استخدام	مفتاح	نهج كمي.	مفتاح		
الألعاب	الفلاح		الفلاح		
غير	بورودادي.		بورودادي.		
الرقمية	استخدام	تناول هذه	إلسا أماليا	٣.	
المصممة	أساليب	الدراسة	وأليا عطية،		
خصيصاً	التعلم	موضوعاً	٢٠٢٤		
لتناسب	باللعب	مشابهة،			
خصائص	لزيادة	وهو			
طلاب	اهتمام	استخدام			
المرحلة	التلاميذ	التعلم			
الابتدائية.	بالتاريخ	القائم على			
	الثقافي	لغة لغوية.			
	الإسلامي				
	في الصف				
	السابع (د)				
	بالمدرسة				
	الإعدادية				
	الإسلامية				
	الحكومية				
	الأولى،				
	سياميس، وموقع				
	البحث مختلف،				

		الأولى، سياميس.		وطريقة البحث هي البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK).	
٤.	كيريدا رونا إسلام، كوكوم كومالاساري، إيم سيتي ماشطة، جويتا، وإسمي أدنين، ٢٠٢٤	تأثير نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية على تحفيز التلاميذ للتعلم.	لديهم دراسات بحثية مماثلة، وهي استخدام التعلم القائم على لعبة لغوية.	لقياس دافع التعلم وطريقة البحث المستخدمة هي نوعية.	
٥.	نوالين ناجية، ٢٠٢٤	استخدام نماذج التعلم القائم على لعبة لغوية ووسائط Wordwall لتحسين فهم	لديها عنوان بحث مشابه، وهو استخدام نموذج التعلم القائم على	لا تركز فقط على نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، ولكن أيضًا على وسائط Wordwall، لقياس فهم التلاميذ	

		التلاميذ للتربية الدينية الإسلامية.	لعبة لغوية والبحث في المفردات، وتستخدم نهجًا كميًا.	لموضوعات التربية الدينية الإسلامية، وموقع البحث مختلف.	
--	--	--	---	---	--

استنادًا إلى جداول الأبحاث السابقة، يمكن ملاحظة أن العديد من الدراسات حول نماذج التعلم القائم على لعبة لغوية تركز على التعليم الثانوي وما فوقه، والعديد منها يجمع بين وسائط رقمية محددة مثل Kahoot و Wordwall يختلف هذا التركيز بوضوح عن هذه الدراسة، التي تتخصص في فعالية استخدام التعلم القائم على لعبة لغوية غير الرقمية والمصمم خصيصًا لخصائص طلاب التعليم الابتدائي. من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تقديم رؤية جديدة لتطوير نماذج تعلم اللغة العربية، لا سيما في تحسين إتقان المفردات في المرحلة الابتدائية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: نموذج التعليم

أ. فهم نموذج التعليم

نموذج التعليم هو نمط إجرائي منهجي تم تطويره بناءً على النظرية ويستخدم لتنظيم عملية التدريس والتعلم من أجل تحقيق أهداف التعليم.^{١٨} وفقاً لجويس و ويل و كالهون في كتابهم، فإن نموذج التعليم هو وصف لبيئة التعلم، بما في ذلك سلوك المعلمين في عملية التعلم. لنماذج التعليم العديد من الاستخدامات، بدءاً من التعليم وتخطيط المناهج الدراسية وحتى تخطيط المواد التعليمية.^{١٩}

وفقاً لـ تريانتو، فإن نموذج التعليم هو خطة أو نمط يستخدم كدليل إرشادي في تخطيط التعليم في الفصل الدراسي أو التعليم التوجيهي.^{٢٠} بمعنى آخر، نموذج التعليم هو دليل أكثر تنظيماً وتخطيطاً من مجرد الأساليب والاستراتيجيات. كما أكد ذلك زبيدي أيضاً أن نموذج التعليم يمكن تعريفه على أنه نمط يستخدم لتطوير المناهج الدراسية وتنظيم المواد وتوفير التوجيه للمعلمين أثناء عملية التعلم في الفصل الدراسي.^{٢١}

تختلف نماذج التعليم عن الأساليب في أن الأساليب تركز فقط على الطرق أو التقنيات التي يستخدمها المعلمون لتقديم المواد التعليمية، في حين أن نماذج التعليم تشمل الإطار الكامل الذي يقوم عليه عملية التعليم، بما في ذلك الأساس

¹⁸Hearul Annuar, *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Base Learning* (Kota Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025).

¹⁹Silphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 12.

²⁰Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 51.

²¹Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), 185.

النظري والأهداف المراد تحقيقها ومراحل أنشطة التعليم وأشكال التفاعل بين المعلمين والتلاميذ.^{٢٢}

نموذج التعليم هو في الأساس نمط يصممه المعلمون لتسهيل عملية التعليم. مع نموذج التعليم، لم تعد أنشطة التعلم تتم بشكل عشوائي، بل أصبحت أكثر تركيزاً على أهداف محددة مسبقاً. يمكن للمعلمين تنظيم الخطوات التي يجب اتخاذها، والأساليب التي يجب تطبيقها، وكيفية تقييم نجاح التلاميذ خلال عملية التعليم.

ب. خصائص نموذج التعليم

مصطلح نموذج التعليم له معنى أوسع من الاستراتيجية أو الطريقة أو الخطوات. لكل نموذج تعليم خصائص معينة تميزه عن طرق أو استراتيجيات التعليم العادية. وفقاً لثريانتو ، تتميز نماذج التعليم بخصائص تشمل أساساً نظرياً قوياً وأهدافاً واضحة وخطوات منهجية ونتائج تعلم قابلة للقياس.^{٢٣}

كما أوضح الوافي وديرتا أيضاً أن نماذج التعليم لها أربع خصائص محددة لا توجد في الاستراتيجيات أو الأساليب أو الخطوات. وتشمل هذه الخصائص ما يلي:^{٢٤}

١. أساس نظري منطقي، صممه مبتكروها أو مطوروها.
٢. تفكير أساسي حول ماذا وكيف يتعلم التلاميذ.
٣. السلوك التعليمي المطلوب لتنفيذ النموذج بنجاح.
٤. بيئة التعلم اللازمة لتحقيق أهداف التعليم.

²²M.Pd Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd Evi chamalah, S.Pd., and M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., *Model Dan Metode, Computer Physics Communications*, vol. 180, 2013.

²³Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*.

²⁴Muhammad Chaliq Alwafi and Sarwo Derta, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 4 Bukittinggi," *Journal of Educational Management and Strategy* 3, no. 01 (2024): 17–31.

وبالتالي، فإن نماذج التعليم لا تعمل فقط كإرشادات عملية للتعليم، بل لها أيضاً أساس نظري ونهج منهجي لعملية تعلم التلاميذ، وتتطلب شروطاً وسلوكيات معينة لتنفيذها بفعالية وتحقيق أهداف التعلم. لذلك، فإن تطبيق نماذج التعليم المناسبة سيساعد المعلمين في خلق بيئة تعليمية مواتية وزيادة مشاركة التلاميذ. بالإضافة إلى ذلك، كما يوضح روسمان في كتابه خصائص نموذج التعلم،

بما في ذلك:^{٢٥}

١. تستند إلى نظريات تعليمية ونظريات تعلم من خبراء معينين.
 ٢. لها أهداف تعليمية محددة.
 ٣. يمكن استخدامها كدليل إرشادي لتحسين أنشطة التدريس والتعليم في الفصل الدراسي.
 ٤. تحتوي على مكونات نموذجية تسمى: (١) تسلسل خطوات التعليم، (٢) مبادئ التفاعل، (٣) النظام الاجتماعي، (٤) نظام الدعم.
 ٥. لها تأثير نتيجة لتطبيق نموذج التعليم.
 ٦. تسهل إعداد التدريس باستخدام نموذج التعليم المختار كإرشادات.
- من شرح خصائص نماذج التعليم أعلاه، يمكن استنتاج أن نماذج التعليم هي إرشادات مهمة جداً للمعلمين في تطوير عمليات تعلم فعالة ومركزة. من خلال تطبيق نموذج التعليم المناسب، يمكن للمعلمين إدارة أنشطة التعليم بطريقة أكثر منهجية وتخطيطاً، وفقاً لاحتياجات وخصائص كل طالب، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعليم على النحو الأمثل. سيؤدي ذلك بالتأكيد إلى خلق جو تعليمي ممتع وتشجيع المشاركة النشطة لتلاميذ في عملية التعليم.

²⁵Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011), 136.

ج. وظائف نموذج التعليم

نموذج التعليم هو في الأساس شكل من أشكال التعليم يتم تحديده من البداية إلى النهاية، ويقدمه المعلم بطريقة إبداعية. ويُعد نموذج التعليم بمثابة دليل إرشادي للمعلمين في تنفيذ عملية التعلم. وهذا يدل على أن كل نموذج يستخدم في التعلم يحدد الأدوات المستخدمة في ذلك التعليم.^{٢٦} لذلك، تلعب نماذج التعليم دورًا مهمًا للغاية في خلق جو تعليمي نشط وممتع وهادف لتلاميذ.

وفقًا لثريانتو في كتابه، فإن وظيفة نموذج التعليم هي أن يكون بمثابة دليل إرشادي لمصممي البرامج التعليمية والمعلمين في تنفيذ عملية التعلم.^{٢٧} وفي هذا السياق، لا يعد نموذج التعليم مجرد مرجع تقني، بل هو دليل مفاهيمي لتحديد اتجاه أنشطة التعلم المناسبة. يمكن أن تساعد نماذج التعليم المعلمين في تحديد الخطوات والاستراتيجيات والأساليب المناسبة لأنشطة التعليم التي تكون أكثر فعالية وتتماشى مع الأهداف المحددة مسبقًا.

يتأثر نموذج التعليم بشكل كبير بطبيعة المادة التي سيتم تدريسها، والأهداف المراد تحقيقها في التعلم، وقدرات التلاميذ. بالإضافة إلى ذلك، يعتمد التطبيق الناجح لنموذج التعلم أيضًا على ظروف الفصل الدراسي، وإبداع المعلمين في تنظيم أنشطة التعليم، والوسائط المستخدمة لدعم عملية التعلم.^{٢٨} سيتمكن المعلمون المبدعون من إعداد نماذج تعليمية مناسبة للوضع واحتياجات التلاميذ التعليمية. لذلك، يجب أن يتم اختيار نماذج التعليم بعناية بحيث تكون مناسبة لاحتياجات التلاميذ التعليمية وقادرة على خلق تعلم هادف لتلاميذ.

²⁶Syaiful Rohman, *Model Pembelajaran, Hasil Belajar Dan Respon Peserta Didik* (Guepedia, 2021), 13.

²⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, 52.

²⁸Lola Amalia et al., *Model Pembelajaran Kooperatif* (Semarang: Cahaya Ghani Recovery, 2023), 5.

المبحث الثاني: التعليم القائم على لعبة لغوية

أ. تعريف التعليم القائم على لعبة لغوية

يمكن تعريف القائم على لعبة لغوية وهو نهج يجمع بين الأنشطة التعليمية واللعبة. ويمكن أيضًا وصف التعليم القائم على لعبة لغوية بأنه نموذج تعليمي قائم على الألعاب يجذب المستخدمين ويشركهم، مع أهداف نهائية محددة مثل تطوير المعرفة والمهارات.²⁹

ظهر مصطلح التعليم القائم على لعبة لغوية في عالم التعليم لوصف نهج يستخدم أساليب الألعاب لتحسين عملية التعليم.³⁰ من وجهة نظر العالم الفرنسي جان بياجيه في عمل ياسين محمد حول مفهوم اللعب في عملية التعليم، يرى بياجيه أن اللعب هو وسيلة للأطفال لفهم بيئتهم بطريقة مناسبة لمرحلة نموهم. يذكر زمان وهلمي أنه وفقًا لخبراء علم نفس التعليم، فإن التعليم من خلال اللعب هو طريقة مناسبة للأطفال لصقل مهاراتهم الاجتماعية لأنه يخلق جوًا مريحًا.³¹

يمكن أن يكون تطبيق التعليم القائم على لعبة لغوية في عملية التعلم التي يستخدمها التلاميذ حلاً مبتكراً لحل مشاكل التعلم المختلفة. تُستخدم الألعاب كوسيلة لصقل مهارات التلاميذ، لأن التعلم القائم على لعبة لغوية يعتبر وسيلة ذات خصائص مثيرة للاهتمام وملئية بالتحديات.³² وبالتالي، فإن التعليم القائم على لعبة لغوية لا يقتصر دوره على الترفيه فحسب، بل يمثل أيضًا أداة تعليمية يمكنها زيادة

²⁹Helda Diananti and Ria Susanti, "Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Al- Ukhuwwah Lok Bangkai," *Ad-Dirasah: Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2024): 20.

³⁰Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): 1885–96.

³¹Saeful Zaman, Dyan R Helmi, and Gibasa, *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok* (Jakarta: GagasMedia, 2010).

³²Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54.

تحفيز التلاميذ ومشاركتهم في التعلم. سيساعد هذا النهج التلاميذ على التعلم بشكل نشط وإبداعي بطريقة ممتعة.

ب. خصائص التعليم القائم على لعبة لغوية

يتميز التعليم القائم على لعبة لغوية خصائص تميزه عن نماذج التعليم الأخرى. وتتميز هذه الخصائص بسمات أساسية تجعل التعليم القائم على لعبة لغوية فعالاً وجذاباً ومناسباً لاحتياجات التلاميذ اليوم. تشمل خصائص التعليم القائم على لعبة لغوية ما يلي:³³

١. توفير التحديات لتلاميذ. في التعلم القائم على لعبة لغوية ، يتم إعطاء التلاميذ تحديات، مما يخلق منافسة بينهم.
٢. تحتوي الألعاب على عناصر خيالية تجذب اللاعبين إلى الأنشطة التعليمية.
٣. تخلق الألعاب تجارب تعليمية، حيث يكون جوهر المادة الدراسية مهماً جداً للتقييم والتنافس عليه.

بناءً على الخصائص المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن التعليم القائم على لعبة لغوية لا يخلق بيئة تعليمية ممتعة فحسب، بل يوفر أيضاً فوائد كبيرة في عملية التعليم. ويتفق ذلك مع رأي اوكتافيا التي تذكر ان وجود الالعاب المدمجة في عملية التعلم يجعل التلاميذ اكثر اهتماما بالمشاركة فيها، مما يؤدي الى زيادة دافعيتهم للتعلم، وهو ما يسهم في تحسين تحصيلهم الدراسي.³⁴ لذلك، سيكون تطبيق التعليم القائم على لعبة لغوية مفيداً جداً في زيادة دافع التلاميذ للتعلم.

³³Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native," *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21.

³⁴Ririn Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

ج. خطوات التعليم القائم على لعبة لغوية

نموذج التعليم القائم على لعبة لغوية يتضمن خطوات تنفيذ يجب أخذها في الاعتبار حتى تسير عملية التعليم بشكل جيد ووفقًا للأهداف المحددة. تتضمن خطوات نموذج التعليم القائم على لعبة لغوية ما يلي:³⁵

١. تحديد المواد التعليمية, الخطوة الأولى هي أن يحدد المعلم المواد المناسبة التي سيتم دمجها في اللعبة. من خلال اختيار المواد النظرية التي تتطلب الفهم وتسمح بالتفاعل النشط, ستكون اللعبة متوافقة مع أهداف التعلم.
٢. إعداد وسائط التعلم, بعد تحديد المواد يحتاج المعلم إلى إعداد الوسائط اللازمة للنشاط. يمكن أن تزيد الوسائط المثيرة للاهتمام من تحفيز التلاميذ ومشاركتهم أثناء اللعبة.
٣. شرح خطوات أنشطة التعلم القائم على لعبة لغوية, بعد ذلك يشرح المعلم لتلاميذ بشكل منهجي خطوات تنفيذ اللعبة. سيفهم التلاميذ تسلسل الأنشطة, بحيث يسير عملية التعلم بسلاسة.
٤. شرح قواعد اللعبة والإطار الزمني, يشرح المعلم قواعد اللعبة حتى يفهم التلاميذ حدود وأهداف اللعبة. سيؤدي شرح القواعد والإطار الزمني إلى خلق الانضباط وتعزيز الشعور بالمسؤولية لدى التلاميذ أثناء اللعبة.
٥. تقسيم التلاميذ إلى مجموعات أو أفراد, يعتمد هذا التقسيم على نوع اللعبة؛ يمكن للمعلم تعديله وفقًا للعبة التي سيتم استخدامها.
٦. تقييم نتائج تعلم التلاميذ, بعد الانتهاء من النشاط, يمكن للمعلم تقييم نتائج تعلم التلاميذ. يقوم المعلم بتقييم التقدم المحرز خلال نشاط اللعبة؛ يمكن أن يكون التقييم في شكل درجة أو عدد الإجابات الصحيحة.

³⁵Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native."

من خلال تنفيذ هذه الخطوات، يمكن تطبيق نموذج التعليم القائم على لعبة لغوية بطريقة أكثر فاعلية وتركيزًا. يمكن للمدرسين خلق جو تعليمي ممتع وتحسين فهم التلاميذ للمواد الدراسية.

د. مزايا وعيوب التعليم القائم على لعبة لغوية

مثل نماذج التعليم الأخرى، فإن التعليم القائم على لعبة لغوية له مزايا وعيوب. مزايا التعليم القائم على لعبة لغوية هي أنه يزيد من تحفيز التلاميذ وفهمهم لمفاهيم التعليم. ومع ذلك، هناك أيضًا عيوب يجب أخذها في الاعتبار. تشمل مزايا التعليم القائم على لعبة لغوية ما يلي:³⁶

١. تعلم أكثر نشاطًا، وزيادة اهتمام التلاميذ ومشاركتهم من خلال أنشطة الألعاب، يتم تشجيع التلاميذ على المشاركة المباشرة والتفكير النقدي والتفاعل بسهولة مع زملائهم في الفصل، مما يجعل عملية التعلم أكثر فائدة.
٢. يكون التعلم أكثر تفاعلية ومتعة يخلق الجمع بين عناصر الألعاب والمواد التعليمية جوًا تعليميًا غير رتيب، مما يجعل التلاميذ أكثر حماسًا للمشاركة في الأنشطة التعليمية.
٣. يزيل الملل في التعلم، لأن التعلم يتم من خلال اللعب لا يشعر التلاميذ بالضغط أو الملل أثناء التعلم، بل يستمتعون بعملية تعلم مليئة بالتحديات والإثارة، مما يحسن ذاكرتهم للمواد التي يدرسونها.

³⁶Sri Wahyuning, "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning," Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI) 4, no. 2 (2022): 1–5.

٤ . يحسن مهارات مختلفة

من خلال التعليم القائم على لعبة لغوية، يمكن لتلاميذ تطوير مهارات اجتماعية وعاطفية مثل العمل الجماعي وحل المشكلات ومهارات الاتصال الفعال.

بالإضافة إلى مزاياه، فإن التعليم القائم على لعبة لغوية له أيضاً عيوب، منها:^{٣٧}

١ . يتطلب وقتاً طويلاً لتطويره

يجب على المعلمين أولاً تصميم مسار اللعبة وقواعدها وموادها بما يتماشى مع أهداف التعلم، الأمر الذي يتطلب وقتاً طويلاً للتحضير.

٢ . ليس كل المعلمين لديهم المهارات اللازمة لإنشاء الألعاب، لذا يلزم وجود دورات تدريبية محددة

يلزم توفير تدريب أو دورات تدريبية خاصة حتى يتمكن المعلمون الذين لا يمتلكون المهارات اللازمة بعد من تعلم كيفية تطوير الوسائط القائمة على الألعاب بشكل فعال.

٣ . قد تتسبب الأجواء النشطة في الفصل الدراسي في بعض الأحيان في حدوث ضوضاء، مما يجعلها مواتية للتعلم
إذا كان التلاميذ متحمسين للغاية، تصبح بيئة التعلم أقل ملاءمة وتتطلب مزيداً من الإشراف من المعلم.

٤ . يتطلب المزيد من الأدوات والمعدات

مع نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية ، هناك حاجة إلى المزيد من أدوات التعلم، مثل الأجهزة التكنولوجية وشبكات الإنترنت أو الوسائط الداعمة الأخرى.

لذلك، على الرغم من عيوبه، يظل التعلم القائم على لعبة لغوية ابتكاراً تعليمياً فعالاً في تعزيز تحفيز التلاميذ ومشاركتهم في عملية التعليم. عند تنفيذه بفعالية من

³⁷Wahyuning.

قبل المعلمين، يمكن للتعليم القائم على لعبة لغوية أن يخلق تجربة تعليمية ممتعة وذات مغزى.

المبحث الثالث: تعليم المفردات

أ. تعريف تعليم المفردات

التعليم هو عملية تفاعل بين التلاميذ والمعلمين وموارد التعليم في بيئة تعليمية. التعليم هو المساعدة التي يقدمها المعلمون لتسهيل اكتساب المعرفة والفهم، وإتقان المهارات والعادات، وتشكيل المواقف والمعتقدات لدى التلاميذ.³⁸ لا يركز التعليم على نقل المعرفة فحسب، بل يركز أيضًا على الجهود الرامية إلى تنمية القدرة على التفكير والتصرف والعمل بشكل مستقل.

وفي الوقت نفسه، تعد المفردات جزءًا أساسيًا من اللغة. كما أن المفردات عامل مهم في اللغة العربية، لأنها هي التي تنقل المعنى في اللغة. وعلى الرغم من أن دورها مهم جدًا في جميع المهارات اللغوية الأربع (الاستماع و الكلام والقراءة والكتابة)، فإن هذا الدور يختلف في كل مهارة. على سبيل المثال، في مهارات القراءة، يعتمد هذا بشكل كبير على قدرة القارئ على فهم المفردات الواردة في النص الذي يقرأه.³⁹ وتعد المفردات أيضًا أحد العناصر اللغوية التي ينبغي أن يمتلكها متعلم اللغة الأجنبية. فامتلاك حصيلة كافية من مفردات اللغة الأجنبية يمكن أن يساعد الشخص على التواصل والكتابة بتلك اللغة. ومن خلال إتقان المفردات بشكل جيد، يصبح من الأسهل فهم محتوى النصوص والقدرة على إدراك المعاني الضمنية في مختلف السياقات.⁴⁰ مع إتقان المفردات، سيكون من الأسهل فهم محتوى القراءة والقدرة على فهم المعنى الضمني في سياقات مختلفة.

³⁸Moh. Suardi, Belajar Dan Pembelajaran (Yogyakarta: Deepublish, 2012).

³⁹إرادة الحسنة، "تعليم المفردات بالبطاقة الرباعية لتلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية"، لساننا تعليم اللغة العربية. (٢٠٢٠). ٩٣.

⁴⁰ Syaiful Mustofa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN-Maliki Press, 2017).

يلعب تعليم المفردات دوراً مهماً في مساعدة التلاميذ على فهم اللغة العربية واستخدامها بفعالية. من خلال أنشطة تعلم المفردات المختلفة، مثل الألعاب اللغوية والتمارين التكرارية، يمكن لتلاميذ تحسين ذاكرتهم ومهاراتهم في التواصل باللغة العربية. إن إتقان المفردات بشكل جيد لا يثري مفردات التلاميذ فحسب، بل يشكل أيضاً أساساً للنجاح في تطوير مهارات لغوية أخرى.

ب. أهمية تعليم المفردات

تعليم وفهم المفردات أمر مهم للغاية، لأن المفردات هي إحدى المهارات التي يجب أن يتقنها التلاميذ الذين يتعلمون اللغة العربية. في عملية تعلم اللغة، يعد إتقان المفردات الأساس الرئيسي لفهم بنية اللغة العربية وقواعدها النحوية.^{٤١} وفقاً لافندي في كتابه، فإن المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها متعلمو اللغة الأجنبية من أجل اكتساب مهارات التواصل باللغة العربية.^{٤٢}

أما سيف الدين فيرى أهمية المفردات في التعلم، ما يلي:^{٤٣}

١. تعليم المفردات هو مطلب أساسي لتعلم اللغة العربية وهو شرط أساسي للنجاح.
٢. جوهر اللغة هو مجموعة من المفردات، لذلك لا يمكن لأي شخص فهم اللغة قبل معرفة معنى المفردات.

٣. التلاميذ الذين أتقنوا عددًا كبيرًا من المفردات سيجدون سهولة في تعلم اللغة العربية.

لذلك، فإن إتقان المفردات هو مفتاح فهم اللغة العربية واستخدامها. فبدون مفردات كافية، سيجد التلاميذ صعوبة في التعبير عن أفكارهم أو فهم المعنى عند

^{٤١} الجواهر مودر، "شرح مفردات النصوص القرآنية: قراءة في كتب اللغة العربية للسنتين الثانية والثالثة من التعليم الابتدائي"، الخطاب (٢٠٢٢). ٥٦٧-٥٨٢.

^{٤٢} Ahmad Fuad Effendy, Metodologi Pengajaran Bahasa Arab (Malang: Misykat, 2012).

^{٤٣} سيف الدين، "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية"، (٢٠١٩) Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 7.

التواصل باللغة العربية. وكلما زادت المفردات التي يتقنها التلاميذ، أصبح من الأسهل عليهم التواصل ونقل الأفكار وتطوير مهاراتهم في اللغة العربية بشكل شامل. كما أن المفردات الواسعة ستساعد التلاميذ على زيادة ثقتهم في التحدث باللغة العربية وكتابة نصوص عربية بسيطة.

ج. أهداف تعليم المفردات

ينبع هدف تعلم المفردات من الهدف الرئيسي لتعليم اللغة العربية، وهو مساعدة التلاميذ على فهم اللغة العربية واستخدامها بشكل فعال وتواصل في مختلف المواقف.^{٤٤} المفردات هي العنصر الأساسي في إتقان اللغة، لأن من لا يتقن المفردات لن يتمكن من فهم المعنى أو نقله بشكل صحيح.^{٤٥} أهداف تعليم المفردات هي كما يلي:^{٤٦}

١. يتمكن التلاميذ من نطق وكتابة المفردات وفقاً لقواعد الصوتيات العربية (الأصوات)، لأن النطق غير الصحيح يمكن أن يغير معنى الكلمة.
٢. يتمكن التلاميذ من التعرف على معنى المفردات وفهم الكلمات التي لها نفس الجذر والتمييز بين معانيها.
٣. يكون التلاميذ قادرين على استخدام المفردات في تركيب الجمل الصحيح.
٤. يكون التلاميذ قادرين على اختيار واستخدام المفردات المناسبة لسياق المحادثة.
٥. يكون التلاميذ قادرين على اختيار المفردات الأنسب لتوصيل المعنى المطلوب.

⁴⁴Aji Rizqi Ramadhan et al., "Eksplorasi Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab: Studi Strategi Belajar Rebecca Oxford," Ukazh: Journal of Arabic Studies 5, no. 2 (2024): 112–26.

⁴⁵محمد فؤاد الحوامة، "استراتيجيات تعلم المفردات لدى طلبة اللغة العربية الناطقين بغيرها وعلاقتها بالتنظيم الذاتي"، المجلة التربوية، (٢٠٢١): ٢٦١.

⁴⁶ميمون أحمد بن السلمي، "أثر البرنامج التدريبي مقترح في تنمية تصورات معلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها عن تعليم المفردات"، كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم وإدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العممية)، (٢٠٢٢)، ٣٠.

وبالتالي، فإن الهدف من تعليم المفردات ليس فقط زيادة عدد الكلمات التي يعرفها التلاميذ، ولكن أيضاً تحسين فهمهم واستخدامهم وإدارتهم للمفردات بطريقة تواصلية وفعالة في سياقات اللغة العربية المختلفة. التعليم الذي يركز على الفهم والتطبيق سيساعد التلاميذ على تطوير مهارات لغوية شاملة، بدلاً من مجرد حفظ الكلمات.

د. الطريقة تعليم المفردات

يمكن تطبيق الطريقة مختلفة في تعليم المفردات، اعتماداً على الأهداف وخصائص التلاميذ وأنواع الوسائط المتاحة. تشمل الطريقة تدريس المفردات ما يلي:^{٤٧}

١. الطريقة المباشرة

تركز هذه الطريقة على الاستخدام الكامل للغة العربية أثناء عملية التعلم. يمارس المعلمون المفردات مباشرة دون الاستعانة باللغة الأم، ويطلب من التلاميذ تقليد المفردات وفهمها واستخدامها في المحادثة المباشرة.

٢. طريقة التقليد والحفظ (Mim-Mem)

تؤكد هذه الطريقة على مبدأ التكرار (التكرير) كوسيلة لتقوية ذاكرة التلاميذ. وفي تطبيقها، ينطق المعلم المفردات بشكل صحيح ويكررها التلاميذ مراراً وتكراراً حتى يتمكنوا من نطقها بشكل صحيح وحفظها جيداً.

⁴⁷ Muhammad Ivan Alfian et al., "طرق تعلم المفردات العربية: لمحة عامة عن المفاهيم في المقالات الصحفية"، Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya 13, no. 1 (2025): 239–48.

٣. طريقة التوضيح

هذه الطريقة هي تقنية توضح الكلمة من خلال الحركات أو الأفعال أو الأشياء الحقيقية. يلعب المعلم دورًا نشطًا في إظهار معنى الكلمة لتلاميذ حتى يتمكنوا من فهمها بصريًا.

٤. طريقة الترجمة

تستخدم هذه الطريقة اللغة الأم لشرح معنى المفردات. يقدم المعلم مفردات جديدة ثم يترجمها إلى اللغة الأم. غالبًا ما تستخدم هذه الطريقة في المراحل الأولى من التعلم لأنها تساعد التلاميذ على فهم المفردات بسرعة، خاصة المبتدئين.

٥. طريقة الوسائط (Visual, Audio, Audio-Visual)

تستخدم هذه الطريقة وسائل تعليمية لتقديم المفردات الجديدة لتلاميذ، مثل الصور أو البطاقات التعليمية أو مقاطع الفيديو. تساعد هذه الطريقة التلاميذ على فهم معنى المفردات من خلال الرؤية والسمع.

٦. طريقة الغناء

تقدم هذه الطريقة المفردات الجديدة باستخدام العناصر الموسيقية. يتم دعوة التلاميذ لغناء أغاني عربية تحتوي على مفردات محددة. باستخدام هذه الطريقة، سيحفظ التلاميذ المفردات بسرعة أكبر.

٧. طريقة الألعاب اللغوية

تستخدم هذه الطريقة الألعاب التعليمية مثل تخمين الكلمات، وجدران الكلمات، والألغاز، أو الألغاز لزيادة نشاط التلاميذ واهتمامهم بتعلم المفردات. من خلال الألعاب، تصبح عملية التعلم أكثر متعة وتساعد التلاميذ على تذكر المفردات بسهولة.

تجعل هذه الطرق تعليم اللغة العربية، وخاصة المفردات، أكثر حيوية ومتعة لأنها تسهل على التلاميذ تذكر الكلمات وممارستها في محادثات بسيطة. لذلك، يجب أن تكون طرق تعلم المفردات مخصصة لخصائص التلاميذ.

المبحث الرابع: لعبة تخمين بطاقات المفردات

أ. فهم لعبة تخمين بطاقات المفردات

تعد لعبة تخمين بطاقات المفردات إحدى أشكال الألعاب اللغوية التي تُستخدم في عملية التعلم لمساعدة التلاميذ على التعرف إلى المفردات وفهمها من خلال وسيلة البطاقات. تُنفَّذ هذه اللعبة باستخدام بطاقات تحتوي على كلمات مفردات، أو صور، أو إرشادات معينة، ثم يقوم التلاميذ بتخمينها. وفي تطبيقها يشارك التلاميذ مباشرة من خلال أنشطة التخمين، وذكر المفردات، ومطابقتها وفقًا للبطاقات المستخدمة في اللعبة. ووفقًا لرحماواتي وآخرين، فإن الألعاب اللغوية هي أنشطة تتضمن عنصر المتعة وتُستخدم في تعليم اللغة لخلق جو تعليمي نشط وجذاب.⁴⁸ ولا تُستخدم الألعاب اللغوية للترفيه فقط، بل تُعد أيضًا إحدى الوسائل التي تساعد التلاميذ على فهم المادة اللغوية بسهولة أكبر. وبوجود عنصر اللعب يصبح التلاميذ أكثر مشاركة في عملية التعلم ولا يشعرون بالملل بسهولة.

إضافة إلى ذلك، فإن استخدام البطاقات في التعلم يُعد من الوسائل البصرية. ووفقًا لهداد وآخرين، فإن الوسائل البصرية هي وسائل تُستخدم من خلال حاسة البصر لمساعدة التلاميذ على فهم المعلومات بصورة أكثر وضوحًا وواقعية.⁴⁹ ويمكن

⁴⁸ Suci Rahmawati et al., "MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN" 03, no. 02 (2022): 1–8.

⁴⁹ Ali Al Haddad, Nur Hasaniyah, and Abdul Muntaqim Al Anshory, "Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab : Telaah Teoritis Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)" 02, no. 04 (2025): 1111–17.

أن تكون الوسائل البصرية على شكل صور، أو كتابات، أو رموز، أو أشياء يمكن للتلاميذ رؤيتها مباشرة. وفي تعلم اللغة تساعد بطاقات المفردات التلاميذ على التعرف إلى شكل الكتابة ومعنى الكلمات من خلال عرض بصري بسيط وسهل الفهم. وترتبط لعبة تخمين بطاقات المفردات أيضًا بمفهوم التعلم القائم على لعبة لغوية. ووفقًا لديانانتي، فإن التعلم القائم على الألعاب هو نموذج تعليمي يدمج عناصر اللعب في أنشطة التعلم من أجل إيجاد عملية تعليمية أكثر جذبًا وتفاعلاً.⁵⁰ ومن خلال الألعاب يستطيع التلاميذ التعلم في جو ممتع، مما يزيد من مشاركتهم في عملية التعلم.

وبناءً على الآراء السابقة، يمكن الاستنتاج أن لعبة تخمين بطاقات المفردات هي لعبة لغوية تستخدم وسيلة البطاقات التي تحتوي على مفردات أو صور معينة في عملية تعلم اللغة، بهدف إيجاد جو تعليمي نشط وتفاعلي وممتع للتلاميذ.

ب. أهداف لعبة تخمين بطاقات المفردات

تهدف لعبة تخمين بطاقات المفردات في تعلم اللغة العربية إلى مساعدة التلاميذ على التعرف إلى المفردات وفهمها بسهولة أكبر من خلال أنشطة تعليمية نشطة وممتعة. وفي تعلم اللغة يُعد استخدام الألعاب إحدى الوسائل التي تساعد التلاميذ على زيادة الاهتمام بالمشاركة في التعلم، حتى لا يشعروا بالملل أثناء عملية التعلم. ووفقًا لإفندي، فإن هدف تعليم المفردات هو أن يكون التلاميذ قادرين على التعرف إلى مفردات اللغة العربية وفهمها ونطقها واستخدامها بشكل جيد.⁵¹ ولذلك

⁵⁰ Diananti and Susanti, "Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Al- Ukhuwwah Lok Bangkai."

⁵¹ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012).

تُستخدم لعبة تخمين بطاقات المفردات لمساعدة التلاميذ على تعلم المفردات من خلال أنشطة تُشركهم مباشرة في عملية التعلم.

وتهدف لعبة تخمين بطاقات المفردات أيضًا إلى زيادة مشاركة التلاميذ أثناء عملية التعلم. ووفقًا لمغفرة وآخرين، تُستخدم الألعاب اللغوية لخلق جو تعليمي نشط وممتع، مما يجعل التلاميذ أكثر سهولة في المشاركة في تعلم اللغة.⁵² ومن خلال نشاط تخمين البطاقات يستطيع التلاميذ التعلم أثناء اللعب والمشاركة مباشرة في الأنشطة التعليمية. إضافة إلى ذلك، تهدف لعبة تخمين بطاقات المفردات إلى مساعدة التلاميذ على فهم معاني المفردات من خلال الوسائل البصرية المتمثلة في البطاقات. ووفقًا لهداد وآخرين، فإن الوسائل البصرية تساعد التلاميذ على فهم المعلومات بصورة أكثر وضوحًا؛ لأنهم يكتسبون خبرة تعليمية من خلال الملاحظة المباشرة للصور أو الكتابات المعروضة.⁵³ وبذلك فإن استخدام بطاقات المفردات يمكن أن يسهل على التلاميذ التعرف إلى مفردات اللغة العربية وفهمها.

وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن هدف لعبة تخمين بطاقات المفردات هو مساعدة التلاميذ على التعرف إلى مفردات اللغة العربية وفهمها وتعلمها من خلال أنشطة تعليمية نشطة وتفاعلية وممتعة.

⁵² Maghfirah, Taufik, and Aliwafa, "Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MI."

⁵³ Haddad, Hasaniyah, and Anshory, "Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab : Telaah Teoritis Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)."

ج. خطوات لعبة تخمين بطاقات المفردات

في تنفيذ لعبة تخمين بطاقات المفردات، تُحتاج إلى خطوات منظمة حتى تسير عملية التعلم بشكل جيد ووفقًا لأهداف التعلم. فإنه في تطبيق التعلم القائم على الألعاب ينبغي للمعلم تحديد المادة التعليمية، وإعداد الوسائل، وشرح قواعد اللعبة، وتنفيذ أنشطة اللعب، وإجراء التقويم التعليمي حتى تتم عملية التعلم بصورة موجهة وفعالة.

١. الخطوة الأولى هي أن يعرف المعلم المفردات التي سيتم تعلمها للتلاميذ. وفي هذه المرحلة يشرح المعلم طريقة القراءة، والنطق، ومعاني المفردات التي ستُستخدم في اللعبة. ويتم هذا التعريف حتى يكون لدى التلاميذ فهم أولي للمفردات قبل المشاركة في اللعبة. ووفقًا لإفندي، فإن التعرف إلى المفردات يُعد مرحلة مهمة في تعليم المفردات؛ لأن التلاميذ يحتاجون إلى فهم شكل الكلمة ومعناها قبل استخدامها في الأنشطة اللغوية.^{٥٤}

٢. الخطوة الثانية هي أن يُعدّ المعلم بطاقات المفردات التي تحتوي على كتابات، أو صور، أو إرشادات معينة وفقًا للمادة التعليمية. وتُستخدم البطاقات بوصفها الوسيلة الأساسية في اللعبة لمساعدة التلاميذ على التعرف إلى المفردات بصريًا. ووفقًا لهداد وآخرين، فإن الوسائل البصرية تساعد التلاميذ على فهم المادة بصورة أكثر وضوحًا؛ لأنهم يكتسبون خبرة تعليمية من خلال الملاحظة المباشرة للصور أو الكتابات المعروضة.^{٥٥}

⁵⁴ Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*.

⁵⁵ Haddad, Hasaniyah, and Anshory, "Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab : Telaah Teoritis Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)."

٣. الخطوة الثالثة هي أن يشرح المعلم قواعد اللعبة للتلاميذ. حيث يوضح المعلم طريقة اللعب، وتقسيم المجموعات، ووقت التنفيذ، وقواعد التقييم حتى تسير عملية التعلم بشكل منظم. ووفقًا لثريانتو، فإن خطوات التعلم الواضحة والمنظمة ضرورية جدًا حتى يتمكن التلاميذ من متابعة عملية التعلم بصورة مثلى وتحقيق أهداف التعلم بشكل جيد.^{٥٦}

٤. الخطوة الرابعة هي تنفيذ لعبة تخمين بطاقات المفردات. وفي هذه المرحلة يُطلب من التلاميذ تخمين المفردات بناءً على البطاقات التي يعرضها المعلم أو زملائهم في المجموعة. ويمكن تنفيذ اللعبة بشكل فردي أو جماعي وفقًا لشكل اللعبة المستخدمة. ووفقًا لرحماواتي وآخرين، فإن الألعاب اللغوية تساعد التلاميذ على أن يكونوا أكثر نشاطًا في التعلم؛ لأنهم يشاركون مباشرة في استخدام اللغة من خلال أنشطة ممتعة وتفاعلية.^{٥٧}

٥. الخطوة الخامسة هي أن يقدم المعلم التعزيز والتقويم لنتائج اللعبة. حيث يصحح المعلم إجابات التلاميذ، ويعيد المفردات التي تم تعلمها، ويمنح التقدير للتلاميذ النشطين أثناء اللعبة. ووفقًا لفافيانديتا وآخرين، فإن التقويم في التعلم يُجرى لمعرفة مستوى فهم التلاميذ للمادة التي تمت دراستها أثناء عملية التعلم.^{٥٨}

ومن خلال هذه الخطوات، يمكن تطبيق لعبة تخمين بطاقات المفردات بصورة أكثر تنظيمًا، كما تساعد على إيجاد جو تعليمي للغة العربية يكون نشطًا وتفاعليًا وممتعًا للتلاميذ.

⁵⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*.

⁵⁷ R. Umi Baroroh and Fauziyah Nur Rahmawati, "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 9, no. 2 (2020): 179–96, <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>.

⁵⁸ Adisna Nadia Phafiandita et al., "Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas" 3, no. 2 (2022): 111–21.

د. مزايا وعيوب لعبة تخمين بطاقات المفردات

إن استخدام الألعاب في التعلم يمكن أن يزيد من اهتمام التلاميذ ونشاطهم أثناء عملية التعلم. ومع ذلك، فبالإضافة إلى امتلاك هذه اللعبة لعدة مزايا، فإن لها أيضاً بعض العيوب التي ينبغي الانتباه إليها عند تطبيقها في الفصل الدراسي.

١. مزايا لعبة تخمين بطاقات المفردات

- أ. تتميز لعبة تخمين بطاقات المفردات بعدة مزايا في تعلم اللغة العربية، منها:^{٥٩}
 - أ. تساعد التلاميذ على حفظ مفردات اللغة العربية بسهولة أكبر؛ لأنها تُقدّم من خلال ألعاب ممتعة.
 - ب. تزيد من نشاط التلاميذ ومشاركتهم في عملية التعلم.
 - ج. تخلق جوّاً تعليميّاً ممتعاً، بحيث لا يشعر التلاميذ بالملل بسهولة.
 - د. تُدرّب التلاميذ على سرعة التفكير في تخمين المفردات وتذكرها.
 - هـ. تساعد التلاميذ على تدريب نطق مفردات اللغة العربية نطقاً صحيحاً.
 - و. تنمّي روح التعاون والمنافسة بين التلاميذ داخل المجموعات.
 - ز. تُعد البطاقات وسيلة سهلة الصنع، وعملية الاستخدام، ويمكن تكييفها مع موضوعات التعلم المختلفة.

٢. عيوب لعبة تخمين بطاقات المفردات

⁵⁹ Gusdur Gusdur, Nurlaila Nurlaila, and Nurdinawati Nurdinawati, "PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN PENGUSAAN MUFRADAT BAHASA ARAB DI MA DARUL HIKMAH SONCOLELA" 10, no. 20 (2025): 337–45.

وبالإضافة إلى المزايا، فإن لعبة تخمين بطاقات المفردات لها أيضًا بعض العيوب، وهي:⁶⁰

- أ. تحتاج إلى إعداد الوسائل ووقت كافٍ قبل بدء عملية التعلم.
 - ب. قد يصبح جو الفصل صاخبًا أثناء تنفيذ اللعبة.
 - ج. أحيانًا يعتمد التلاميذ الأقل نشاطًا على زملائهم في المجموعة.
 - د. تكون اللعبة أكثر فاعلية إذا كان عدد التلاميذ غير كبير جدًا.
 - هـ. إذا كان المعلم أقل قدرة على إدارة الفصل، فقد تؤدي اللعبة إلى تقليل التركيز على التعلم.
 - و. إن محدودية وقت التعلم تجعل أحيانًا بعض التلاميذ لا يحصلون على الفرصة نفسها للمشاركة في اللعب.
 - ز. تميل اللعبة إلى التركيز أكثر على إتقان المفردات، لذلك لا تتطور المهارات اللغوية الأخرى بصورة قصوى.
- وبذلك يمكن الاستنتاج أن لعبة تخمين بطاقات المفردات تمتلك العديد من المزايا في المساعدة على تعلم مفردات اللغة العربية، وخاصة في زيادة اهتمام التلاميذ ونشاطهم وقوة ذاكرتهم. ومع ذلك، ينبغي للمعلم أن يدير عملية التعلم بصورة جيدة حتى يمكن التقليل من عيوب هذه اللعبة، وبذلك تتحقق أهداف التعلم بصورة مثلى.

⁶⁰ Gusdur, Nurlaila, and Nurdinawati.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

يستخدم هذا البحث المدخل الكمي. وفقا لكريسويل، البحث الكمي هو طريقة لاختبار نظريات معينة من خلال دراسة العلاقات بين المتغيرات. عادةً ما تُقاس المتغيرات باستخدام أدوات بحثية بحيث يمكن تحليل البيانات المكونة من أرقام بناءً على إجراءات إحصائية.⁶¹ يمكن تصنيف طرق البحث إلى ثماني فئات، إحداها طريقة البحث التجريبي. طريقة البحث التجريبي هي نوع من أنواع البحث التي تسعى إلى تحديد تأثير متغيرات معينة على متغيرات أخرى في ظل ظروف خاضعة لرقابة صارمة. هناك أربعة أشكال لطرق البحث التجريبي، وهي:

ما قبل التجريبي (Pre-Experimental)، والتجريبي الحقيقي (True Experimental)، والعوامل (Factorial)، وشبه التجريبي (Quasi Experimental).

من بين الطرق البحثية التجريبية الأربع، فإن نوع البحث الذي سيتم استخدامه في هذه الدراسة هو البحث شبه التجريبي (Quasi Experimental) بتصميم بحثي يتكون من *Non-Equivalent Control Group Design* تتكون من مجموعتين. المجموعة الأولى كانت الفصل التجريبي، الذي تلقى العلاج في شكل تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تعلم المفردات. المجموعة الثانية كانت الفصل الضابط، الذي تلقى تعلم المفردات دون نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية. من خلال النهج ونوع البحث المذكورين أعلاه، يمكن لهذه الدراسة أن تقدم مقارنة بين نتائج تعلم التلاميذ في تعلم المفردات قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم

⁶¹Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Achmad Taofan Ali, Metode Penelitian Kuantitatif (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

على لعبة لغوية في الصف الخامس في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

الجدول ١,٣

تصميم البحث

الاختبار البعدي	التجريبي	الاختبار القبلي	المجموعة	الفصل
O ₁	X	E ₁	المجموعة التجريبية	V-L
O ₂	-	E ₂	المجموعة الضابطة	V-ICP

معلومة:

E₁ : الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية

E₂ : الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O₁ : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O₂ : الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

ب. متغيرات البحث

المتغيرات في هذه الدراسة هي متغيرات مستقلة ومتغيرات تابعة. المتغيرات المستقلة هي المتغيرات التي تؤثر على المتغيرات الأخرى أو تسبب تغيرات فيها.⁶² عادةً ما يُشار إلى المتغيرات المستقلة بالرمز "X"، والمتغير المستقل في هذه الدراسة هو نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية.

⁶²Muslich Anshori and Sri Iswati, Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), 57.

في حين أن المتغير التابع هو متغير يتأثر بالمتغير المستقل أو ينتج عنه. عادةً ما يُشار إلى المتغير التابع بالرمز "Y"، لأنه يشير إلى نتيجة معاملة معينة. في هذه الدراسة، المتغير التابع هو تعلم المفردات لتلاميذ.

الجدول ٢,٣

متغيرات البحث

X	المتغير المستقل	نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية
Y	المتغير التابع	تعلم المفردات لتلاميذ

ج. مجتمع البحث وعينته ومعاينته

مجتمع هو جميع العناصر في البحث، ويشمل الكائنات والأشخاص الذين يتميزون بصفات وخصائص معينة.^{٦٣} تألفت المجتمع في هذه الدراسة من ٨٩ طالبًا في الصف الخامس في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراشي للبنين جرسيك. العينة هي جزء من السكان يشترك في نفس خصائص مجتمع.^{٦٤} استخدمت هذه الدراسة *Probability Sampling* وتم أخذ العينات مع أسلوب التعيين العشوائي (*Random Sampling*)، حيث تم اختيار العينة بشكل عشوائي^{٦٥}، واختار الباحثة ٥٩ طالبًا من الصفوف V-L و V-ICP كعينة للبحث.

الجدول ٣,٣

مجتمع البحث

الفصل	نوع الفصل	عدد التلاميذ	مجموع
V-L	تجريبي	٣٠	٥٩
V-ICP	ضابط	٢٩	

⁶³Muslich Anshori and Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), 92.

⁶⁴Anshori and Iswati, 94.

⁶⁵Anshori and Iswati, 105.

د. البيانات ومصادرها

البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي بيانات أولية وثانوية. تم جمع البيانات الأولية مباشرة من قبل الباحث.^{٦٦} كانت البيانات الأولية في هذه الدراسة في شكل ملاحظات ونتائج اختبارات ومقابلات للحصول على الآراء. كانت مصادر البيانات هي طلاب الصفين V-L و V-ICP ومدرسو اللغة العربية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.

أما البيانات الثانوية فهي البيانات التي يجمعها الباحثون بشكل غير مباشر من خلال المصادر الموجودة.^{٦٧} وتتكون البيانات الثانوية لهذه الدراسة من الوثائق المدرسية والمحفوظات المتعلقة بالبحث، مثل درجات التلاميذ وتقارير الأنشطة التعليمية وبيانات الحضور.

هـ. أسلوب جمع البيانات وأدواته

تعد تقنيات جمع البيانات الأساليب التي تستخدمها الباحثة للحصول على البيانات، بينما تعد أدوات البحث الوسائل التي تستخدم لجمع تلك البيانات حتى يمكن قياس نتائج البحث بشكل موضوعي. وفي هذه الدراسة، فإن تقنيات جمع البيانات وكذلك الأدوات المستخدمة هي كما يلي:

١. الملاحظة

تعد الملاحظة أولى تقنيات جمع البيانات. وهي تقنية تستخدم لملاحظة أنشطة التعلم التي تجري في الصف بشكل مباشر.^{٦٨} وتستخدم هذه التقنية دليل

⁶⁶Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.," *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5 (2024): 112.

⁶⁷Sulung and Muspawi, 113.

⁶⁸Ida Laila, Ema Pariati, and Eka Widyati, "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya* 2, no. 2 (2024).

الملاحظة كاداة، والذي يتضمن الجوانب التي يتم ملاحظتها مثل أنشطة التعلم، ومشاركة التلاميذ، واستخدام نموذج التعلم. وتساعد بيانات الملاحظة الباحثة على فهم واقع عملية التعلم بشكل فعلي وتعزيز البيانات المستخلصة من الاستبيان.

٢. الاختبار

تعد الاختبارات التقنية الثانية لجمع البيانات. والاختبار هو مجموعة من الاسئلة والتمارين التي تستخدم لقياس المهارات او الذكاء او القدرات او الاستعداد لدى الفرد.^{٦٩} وتكون الاداة المستخدمة على شكل اسئلة اختيار من متعدد. ويتم اجراء الاختبار مرتين، وهما الاختبار القبلي قبل المعالجة والاختبار البعدي بعد المعالجة، وذلك في كل من الصف التجريبي والصف الضابط. وتتم معالجة نتائج هذين الاختبارين لمعرفة ما اذا كان نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعالا في تحسين تعلم المفردات لدى التلاميذ.

٣. الاستبيان

تعد الاستبانة التقنية الثالثة لجمع البيانات. وتستخدم الاستبانة للحصول على بيانات حول استجابات المبحوثين تجاه عملية التعلم. وتكون الاداة المستخدمة على شكل استبانة بمقياس ليكرت تتكون من خمسة خيارات للاجابة، وهي: موافق جدا (SS)، موافق (S)، متردد (RR)، غير موافق (TS)، و غير موافق جدا (STS).^{٧٠} وتم توزيع الاستبانة على ٥٩ مشاركا للحصول على بيانات كمية قابلة للقياس تتعلق بفعالية عملية التعلم.

⁶⁹Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

⁷⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*, Alfabeta, CV (Bandung: Alfabeta, 2019), 93.

الجدول ٤,٣
معايير النتيجة لإجابة الاستبيان

الدرجة	النتيجة	الرمز
موافق جدا	٥	SS
موافق	٤	S
متردد	٣	RR
غير موافق	٢	TS
غير موافق جدا	١	STS

سيتم تحليل نتائج الاستبيان من خلال حساب النسبة المئوية من إجمالي الاستجابات باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

معلومة:

P: نسبة نتائج الاستبيان

f: عدد كل إجابة في الاستبيان

N: العدد الإجمالي للعينة

٤. التوثيق

تعد التوثيق التقنية الرابعة لجمع البيانات. ويقصد بالتوثيق جمع وتحليل مختلف الوثائق المرتبطة بالبحث.^{٧١} تكون الاداة المستخدمة على شكل استمارة

⁷¹Gagah Daruhadi and Pia Sopiati, "Pengumpulan Data Penelitian," *Jurnal Cendikia Ilmiah* 3, no. 5 (2024).

توثيق أو نموذج لتسجيل الوثائق. وتشمل البيانات التي يتم جمعها صور أنشطة التعلم، وقوائم حضور التلاميذ، ودرجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وكذلك أدوات التعلم مثل الوحدة التعليمية أو خطة الدرس. ويعمل التوثيق كبيانات داعمة ودليل على تنفيذ البحث.

و. أسلوب تحليل البيانات

تعد أسلوب تحليل البيانات إحدى عمليات البحث التي يتم إجراؤها بعد الحصول على جميع البيانات المستخدمة لحل مشكلة البحث بالكامل.⁷² في هذه الدراسة، استخدم الباحث أساليب التحليل الكمي مع تقنيات إحصائية. تم إجراء تحليل البيانات في هذه الدراسة من خلال التحليل الإحصائي الوصفي واختبارات تحليل المتطلبات المسبقة واختبار الفرضيات، مع التوضيحات التالية:

١. التحليل الإحصائي الوصفي

التحليل الإحصائي الوصفي هو تحليل إحصائي يستخدم لتحليل البيانات من خلال شرح أو وصف البيانات التي تم جمعها.⁷³ في هذه الدراسة، تم استخدام التحليل الإحصائي الوصفي لوصف التحسن في مهارات التلاميذ في مجال المفردات قبل وبعد تقديم العلاج، بحيث يمكن تحديد التحسن الكمي في نتائج التعلم. تم اختبار التحليل الإحصائي الوصفي باستخدام صيغ *Mean* و *Standart Deviation*.

⁷²I'anutut Thoifah, *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Madani Media, 2015), 75.

⁷³Anshori and Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 116.

الجدول ٥,٣

صيغة Mean و Standard Deviation

الشرح	الصيغة
Mean	$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$
Standard Deviation	$s = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$

بعد ذلك، ولتفسير قيمة المتوسط، تم استخدام معايير الفئات التالية:

ممتاز	١٠٠-٨١
جيد جدا	٨٠-٦١
جيد	٦٠-٤١
مقبول	٤٠-٢١
ضعيف	٢٠-٠

٢. اختبارات متطلبات التحليل

أ. الاختبار الطبيعي

يستخدم الاختبار الطبيعي لتحديد ما إذا كانت مجموعة البيانات طبيعية أم لا.^{٧٤} في هذه الدراسة، يتم استخدام الاختبار الإحصائية البارامترية (Parametrik) إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي، ويتم استخدام الاختبار الإحصائية غير البارامترية (Non-Parametrik) إذا كانت البيانات غير موزعة بشكل طبيعي. الاختبار الإحصائي البارامتري (Parametrik)

⁷⁴Dodiet Aditya Setyawan, Petunjuk Praktikum Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Dengan SPSS (Tahta Media Group, 2021), 5.

المستخدم هو اختبار Kolmogorov-Smirnov بمساعدة SPSS بالشروط التالية:

- إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0.05$ ، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي.
 - إذا كانت قيمة $\text{Sig.} < 0.05$ ، فإن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي.
- فيما يلي خطوات اختبار SPSS باستخدام اختبار Kolmogorov-Smirnov:

- (١) افتح SPSS، ثم انقر فوق "Variable View".
- (٢) انقر فوق "Data View" وأدخل البيانات من كل متغير.
- (٣) حدد قائمة "Analyze" ثم انقر فوق "Regression" وحدد "Linear".
- (٤) بعد ظهور مربع "Linear Regression"، أدخل المتغير Y في "Dependent" وأدخل المتغير X في "Independent(s)"، ثم انقر فوق "Save".
- (٥) بعد ظهور مربع "Linear Regression: Save"، في قسم "Residuals"، حدد قسم "Unstandardized". بعد ذلك، انقر فوق "Continue" ثم "Ok".
- (٦) الخطوة التالية هي اختبار طبيعية Kolmogorov-Smirnov حدد قائمة "Analyze"، ثم حدد "Nonparametric Tests"، وانقر على "Legacy Dialogs"، ثم حدد القائمة الفرعية "1-Sample K-S...".
- (٧) بعد ظهور المربع المسمى "One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test"، أدخل المتغير "Unstandardized Residuals" في مربع "Test Variable List"، وتحت "Test Distribution"، حدد خيار "Normal".

٨) انقر على "Ok" وانظر إلى جدول النتائج الذي يظهر في SPSS

اختبار "One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test".

ب. الاختبار التجانس

يتم إجراء اختبار التجانس للتحقق مما إذا كانت فئتا العينة قد تم الحصول عليهما من نفس المجموعة السكانية والتباين أو إذا كانتا متجانستين.^{٧٥} أساس اتخاذ القرار من اختبار التجانس هذا هو:

- إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0.05$ ، فإن البيانات متجانسة.

- إذا كانت قيمة $\text{Sig.} < 0.05$ ، فإن البيانات غير متجانسة.

فيما يلي خطوات الاختبار باستخدام SPSS مع اختبار *Levene Test*:

١) افتح SPSS

٢) حدد قائمة "Analyze"، ثم حدد "Descriptive Statistics"، ثم

حدد "Explore".

٣) بعد ذلك، سيظهر مربع "Explore". أدخل المتغير X في عمود

"Factor List" والمتغير Y في عمود "Dependent List".

٤) بعد ذلك، حدد "Plots".

٥) في قسم "Spread vs Level with Levene Test"، حدد

"Power Estimation"، ثم حدد "Continue"، ثم حدد "Ok".

٣. الاختبار الفرضي

يهدف اختبار الفرضية إلى اختبار ما إذا كانت الفرضية قيد الاختبار مقبولة

أو مرفوضة من قبل الإحصاءات. يستخدم اختبار الفرضية في هذه الدراسة

نوعين من اختبارات t، وهما Independent Sample T-Test لاختبار الفرق في

⁷⁵Setyawan, 14.

نتائج الاختبار اللاحق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، و Paired Sample T-Test لا اختبار التحسن في مجموعة واحدة بمساعدة SPSS.

فيما يلي خطوات اختبار SPSS باستخدام Independent Sample T-Test:

- (١) افتح SPSS وأدخل البيانات في "Variable View".
 - (٢) انقر على "Analyze"، ثم "Compare Means"، ثم "Independent Sample T-Test..."
 - (٣) بعد ظهور مربع "Independent Sample T-Test..."، أدخل متغير نتيجة الاختبار اللاحق في مربع "Test Variable(s)"، ثم أدخل متغير المجموعة في مربع "Grouping Variable".
 - (٤) بعد ذلك، انقر فوق "Define Groups..."، ثم أدخل ١ في مربع "Group 1" و ٢ في مربع "Group 2"، ثم انقر فوق "Continue".
 - (٥) أخيرًا، انقر فوق "Ok" وستظهر نتائج SPSS بعنوان "T-Test".
- بعد ذلك، انظر إلى نتائج الإخراج. إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0.05$ ، فهذا يعني أنه لا يوجد فرق في متوسط الدرجات بين المجموعة ١ والمجموعة ٢. إذا كانت قيمة $\text{Sig.} < 0.05$ ، فهذا يعني أن هناك فرقًا في متوسط الدرجات بين المجموعة ١ والمجموعة ٢.

فيما يلي خطوات اختبار SPSS باستخدام اختبار Paired Sample T-Test:

- (١) افتح SPSS وأدخل البيانات في "Variable View".
- (٢) انقر على "Analyze"، ثم "Compare Means"، ثم "Paired Sample T-Test".
- (٣) بمجرد ظهور مربع "Paired Sample T-Test"، أدخل بيانات ما قبل المعالجة في مربع "Variable 1"، ثم أدخل بيانات ما بعد المعالجة في مربع "Variable 2".

٤) بعد ذلك، انقر فوق "Options..."، بعد ظهور مربع "Paired Sample T-Test"، في حقل "Confidence Interval Percentage"، اكتب ٩٥٪، ثم انقر فوق "Continue".

٥) أخيراً، انقر فوق "Ok" وستظهر نتائج SPSS بعنوان "T-Test".

بعد ذلك، انظر إلى نتائج الاختبار. إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0.05$ ، فلا يوجد فرق كبير بين الاختبار قبل العلاج والاختبار بعد العلاج. إذا كانت $\text{Sig.} < 0.05$ ، فهناك فرق كبير بين الاختبار قبل العلاج والاختبار بعد العلاج.

بعد الحصول على نتائج اختبار الفرضية، فإن الخطوة التالية هي إجراء اختبار للتأكد من فعالية النموذج أو المعالجة المستخدمة في هذه الدراسة شبه التجريبية *Quasi Experimental*. في هذا الاختبار، يتم استخدام اختبار *Gain Score*. يمكن حساب اختبار *N-Gain* بناءً على الصيغة التالية:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

يتم عرض تفسير تصنيف درجة *N-Gain* في هذه الدراسة في شكل نسب مئوية، كما هو موضح في الجدول أدناه:^{٧٦}

الجدول ٦,٣

فئة تفسير فعالية درجات *N-Gain*

تفسير	نسبة المئوية
غير فعال	< ٤٠
قليل الفعالية	$٤٠ - ٥٥$
فعال إلى حد ما	$٥٦ - ٧٥$
فعال	> ٧٠

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*.

ز. مراحل تنفيذ البحث

إجراءات البحث في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. مرحلة المتقدم

أ. أجرى الباحثة ملاحظة مباشرة في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك لتحديد موضوع البحث.

ب. أعد الباحثة مقترحًا بحثيًا بتوجيه من المحاضر المشرف.

٢. مرحلة التنفيذ

أ. أجرى الباحثة الإختبار القبلي على الفصل التجريبي والفصل الضابط لتحديد مدى فهم التلاميذ لموضوع التعلم المراد دراسته.

ب. طبق الباحثة العلاج على الفصل التجريبي باستخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، وعلى الفصل الضابط باستخدام النموذج التقليدي أو بدون استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية.

ج. أجرى الباحثة الإختبار البعدي على الفصل التجريبي والفصل الضابط لتقييم فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين تعلم التلاميذ للمفردات.

د. جمع الباحثة بيانات إضافية من خلال التوثيق.

٣. مرحلة التقرير

أ. جمع الباحثة البيانات من بداية الدراسة حتى نهايتها.

ب. قام الباحثة بمعالجة البيانات وتحليلها باستخدام برنامج SPSS.

ج. قام الباحثة بتجميع تقرير البحث باستخدام إجراءات إعداد التقارير.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليله

المبحث الأول: تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة

نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك

أُجريت هذه الدراسة في الصف الخامس ICP والصف الخامس L، حيث كان الصف الخامس ICP هو الصف التجريبي، والصف الخامس L هو الصف الضابط. بلغ عدد التلاميذ في الصف التجريبي ٢٩ طالبًا، بينما بلغ عددهم في الصف الضابط ٢٨ طالبًا. وقبل تطبيق نموذج التعلم، قام طلاب الصف التجريبي والصف الضابط بحل أسئلة الاختبار التمهيدي التي قدمها المعلم. ثم تم تنفيذ نموذج التعلم في كل فصل، حيث طبق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في الفصل التجريبي، وطبق الأسلوب التقليدي في الفصل الضابط. وبعد الانتهاء من تطبيق نموذج التعلم، قام طلاب الفصل التجريبي والفصل الضابط بحل أسئلة الاختبار اللاحق التي قدمها المعلم. وأخيرًا، وزع المعلم استبيانًا على طلاب الفصل التجريبي.

تم تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك خلال جلستين في الفصل التجريبي، حيث ركزت كل جلسة على تعلم مادة اللغة من خلال الألعاب. أما في الفصل المرجعي، فقد تابع التلاميذ تعلم المادة باستخدام الطرق التقليدية. وقد تم تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية لتحسين تعلم المفردات لدى التلاميذ من خلال عدة مراحل، منها:

١. مرحلة تقديم المفردات

في مرحلة تقديم المفردات، قامت المعلمة بتقديم بعض مفردات المتعلقة بموضوع "فِي عُرْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ وَ عُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ" الى التلاميذ من خلال كتابة المفردات على السبورة.

الصورة ٤ . ١

"مرحلة تقديم المفردات"



بناء على نتائج التوثيق المذكورة اعلاه، قامت المعلمة بكتابة المفردات مع معانيها على السبورة حول موضوع "في عُرْفَةِ الإِسْتِقْبَالِ وَ عُرْفَةِ المَذَاكِرَةِ"، ثم قامت المعلمة بنطق المفردات نطقا واضحا وصحيحا، وقام التلاميذ بتكرار نطق هذه المفردات جماعيا وبالتناوب. وتهدف هذه الانشطة الى تدريب دقة النطق وتعزيز ذاكرة التلاميذ تجاه المفردات المقدمة قبل ان يشاركوا في التعلم القائم على لعبة لغوية اللغوية. علاوة على ذلك، فإن كتابة المفردات المصحوبة بالمعاني تساعد التلاميذ على فهم معاني المفردات بشكل مباشر، مما يسهل عملية الفهم واتقان المفردات لدى التلاميذ. وظهرت نتائج الملاحظة ان التلاميذ قادرين على ذكر معاني المفردات بشكل اسرع وادق، سواء عند اعطائهم اسئلة شفوية او من خلال الالعب اللغوية بعد اتباع مرحلة التعرف على المفردات. كما بدا التلاميذ اكثر نشاطا وثقة بالنفس عند الاجابة عن الاسئلة التي قدمتها المعلمة.^{٧٧} وبناء على نتائج الملاحظة، بدا التلاميذ نشيطين في طرح الاسئلة حول معاني المفردات التي سيتم تعلمها. وليس ذلك فحسب، بل بدت اجواء الصف اكثر حيوية مع مشاركة طلابية مرتفعة نسبيا. وهذا يدل على ان غالبية التلاميذ يشعرون بان مرحلة التعرف على المفردات

^{٧٧}المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة التعرف على المفردات (٢٢ يناير ٢٠٢٦)

تساعدهم في فهم معاني مفردات اللغة العربية. ومع ذلك، لا يزال هناك بعض التلاميذ الذين يحتاجون الى تكرار المادة مع شرح ايسط حتى يصبح فهم المفردات اكثر وضوحا.

٢. مرحلة لعبة "تخمين بطاقات المفردات"

تم تنفيذ مرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات في اللقاء الثاني واللقاء الثالث بشكل تدريجي ومترايط. ففي اللقاء الثاني، تم تنفيذ اللعبة بمستوى صعوبة اساسي لبناء الفهم الاولي وتعويد التلاميذ على نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية. ثم في اللقاء الثالث، تم تنفيذ اللعبة مرة اخرى كنوع من التعزيز مع تنويع وزيادة في مستوى السرعة، وذلك بهدف تدريب دقة التلاميذ وتعزيز ذاكرتهم تجاه المفردات التي تم تعلمها.

في مرحلة لعبة "تخمين بطاقات المفردات"، تم تنظيم التلاميذ في صفين متقابلين لتسهيل تنفيذ اللعبة، ولم يكن تنظيم الصفين هنا بهدف تقسيم المجموعات، بل لتنظيم دور التلاميذ في المشاركة في اللعبة. وبعد ان اصطف التلاميذ بشكل منظم، قامت المعلمة باعداد بطاقات المفردات المرقمة على الطاولة المخصصة. وقبل بدء اللعبة، قامت المعلمة اولا بشرح وقراءة قواعد لعبة تخمين بطاقات المفردات لتلاميذ. ويهدف تقديم هذه القواعد الى مساعدة التلاميذ على فهم سير اللعبة وتمكينهم من المشاركة في عملية التعلم وفقا للقواعد المحددة. بعد ذلك، يتقدم التلاميذ بالتناوب وبشكل مزدوج بين الصفين لتخمين الاسئلة الموجودة خلف بطاقات المفردات المرقمة. ويجب كل طالب عن الاسئلة بشكل فردي من خلال التنافس في رفع اليد مع زميله الذي يقابله. والطالب الذي يرفع يده بشكل اسرع ويتمكن من تقديم الاجابة الصحيحة، يحصل على مكافاة بسيطة على شكل ملصق تحفيزي تقديرا لنشاطه ودقة اجابته. وتهدف هذه المكافاة الى زيادة دافعية التعلم وخلق جو تعليمي اكثر متعة.

الصورة ٢ . ٤

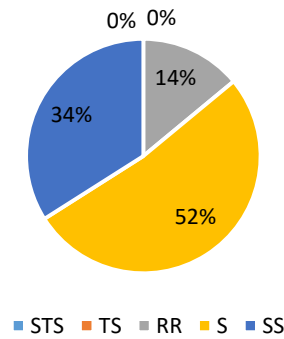
مرحلة لعبة "تخمين بطاقات المفردات"



اظهرت نتائج الملاحظة انه خلال سير اللعبة بدا التلاميذ متحمسين ونشيطين، كما حاولوا الاجابة عن الاسئلة بثقة.^{٧٨} وتمكن معظم التلاميذ من الاجابة عن اسئلة المفردات بشكل صحيح، على الرغم من وجود بعض التلاميذ الذين يحتاجون الى توجيه اضافي من المعلمة. وتعززت هذه النتائج من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات نشاط التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ١ . ٤

استجابة نشاط التلاميذ

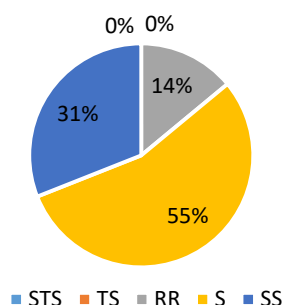


بناء على نتائج الاستبيان، صرح ٣٤% من التلاميذ بانهم يوافقون بشدة، وصرح ٥٢% من التلاميذ بانهم يوافقون، بينما صرح ١٤% من التلاميذ بانهم

^{٧٨}المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات (٢٩ يناير ٢٠٢٦)

مترددون على العبارة التي تفيد بان التلاميذ يشعرون بانهم اكثر نشاطا اثناء التعلم من خلال اللعب. وهذا يدل على ان معظم التلاميذ شهدوا زيادة في مستوى نشاطهم خلال عملية التعلم من خلال اللعب. وبالتوازي مع ذلك، فان زيادة نشاط التلاميذ ترافقت ايضا مع ارتفاع دافعيتهم للتعلم في تعلم المفردات. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات دافعية التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ٢ . ٤ استجابة دافعية التلاميذ



بناء على نتائج الاستبيان، صرح ٣١% من التلاميذ بانهم يوافقون بشدة وصرح ٥٥% من التلاميذ بانهم يوافقون، بينما صرح ١٤% من التلاميذ بانهم مترددون على العبارة التي تفيد بان التعلم القائم على لعبة لغوية يجعلهم اكثر حماسا ونشاطا في تعلم المفردات.

تشير هاتان النتيجةتان الى ان غالبية التلاميذ يشعرون باثر ايجابي من تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، خاصة في زيادة نشاطهم ودافعيتهم للتعلم خلال عملية التعلم. كما يدل ذلك على ان التعلم القائم على لعبة لغوية قادر على خلق جو تعليمي اكثر متعة وتشجيع مشاركة التلاميذ بشكل فعال. ومع ذلك، لا يزال هناك بعض التلاميذ الذين يحتاجون الى تحفيز اضافي ومرافقة مستمرة ليتمكنوا من المشاركة بشكل امثل في أنشطة التعلم القائم على لعبة لغوية.

٣. مرحلة تخمين الصور

بعد تنفيذ لعبة تخمين بطاقات المفردات، واصلت المعلمة التعلم الى المرحلة الثالثة وهي التعزيز من خلال نشاط تخمين الصور. وتهدف هذه المرحلة الى تعزيز ذاكرة التلاميذ وتدريبهم على تذكر المفردات دون النظر الى الكتابة، وكذلك مساعدتهم على فهم معاني الكلمات من خلال الصور المعروضة. في هذه المرحلة، قامت المعلمة بعرض صور مرتبطة بمفردات موضوع "فِي غُرْفَةِ الإِسْتِقْبَالِ وَ غُرْفَةِ المُذَاكِرَةِ"، ثم طلبت من التلاميذ تخمين وذكر مفردات مع معانيها المناسبة بشكل جماعي. وتم تنفيذ هذا النشاط دون النظر الى كتابة المفردات، بحيث يعتمد التلاميذ فقط على ذاكرتهم وفهمهم للمعاني التي اكتسبوها من المراحل السابقة.

الصورة ٣.٤

مرحلة تخمين الصور

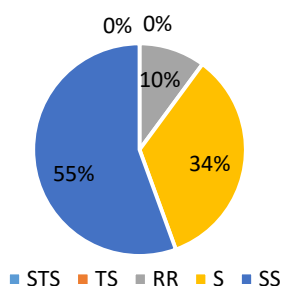


بناء على نتائج الملاحظة في مرحلة تخمين الصور، بدأ التلاميذ أكثر استجابة وأسرع في ذكر المفردات. وتمكن معظم التلاميذ من الإجابة بشكل صحيح دون النظر الى الملاحظات عند سؤالهم من قبل المعلمة. فعلى سبيل المثال، عندما عرضت المعلمة صورة "رف" قام بعض التلاميذ بذكر المفردة بشكل صحيح بشكل تلقائي دون النظر الى الملاحظات. وكذلك عندما عرضت المعلمة صورة "حقيبة"، اجاب التلاميذ بشكل جماعي وبسرعة، رغم ان بعضهم كان لا يزال مترددا وينتظر

توجيه المعلمة قبل الاجابة.^{٧٩} وهذا يدل على وجود تعزيز في فهم المفردات بعد تطبيق الالعب اللغوية. وتعززت هذه النتائج من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات فهم المفردات لدى التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ٣.٤

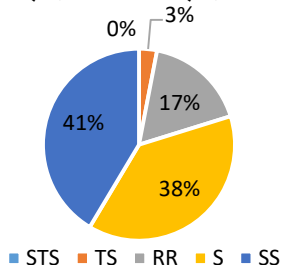
استجابة ذاكرة المفردات



بناء على نتائج الاستبيان، صرح ٥٥% من التلاميذ بانهم يوافقون بشدة، وصرح ٣٤% من التلاميذ بانهم يوافقون، بينما صرح ١٠% من التلاميذ بانهم مترددون على العبارة التي تفيد بانه بعد اتباع الالعب اللغوية والتعزيز من خلال نشاط تخمين الصور، يصبح التلاميذ اسرع في تذكر المفردات التي تم تعلمها. اظهر التلاميذ ايضا تحسنا في دقة الاجابة عن اسئلة المفردات بعد اتباع الالعب اللغوية والتعزيز من خلال نشاط تخمين الصور. وتعززت هذه النتائج من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات دقة اجابات التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ٤.٤

استجابة دقة الاجابة



^{٧٩}المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة تخمين الصور (٢٩ يناير ٢٠٢٦)

بناءً على نتائج الاستبيان، صرح ٤١% من التلاميذ بأنهم يوافقون بشدة، وصرح ٣٨% من التلاميذ بأنهم يوافقون، وصرح ١٧% من التلاميذ بأنهم مترددون، وصرح ٣% من التلاميذ بأنهم لا يوافقون على العبارة التي تفيد بأنه بعد اتباع الألعاب اللغوية والتعزيز من خلال نشاط تخمين الصور، يتمكنون من الإجابة عن أسئلة المفردات بشكل أكثر دقة. وهذا يدل على أن غالبية التلاميذ قدموا استجابة إيجابية تجاه مرحلة التعزيز من خلال نشاط تخمين الصور، ولكنه يظهر أيضاً أن بعض التلاميذ لا يزالون بحاجة إلى مزيد من التدريب وتكرار المفردات ليصبحوا أكثر ثقة وأكثر دقة في الإجابة عن أسئلة المفردات.

٤. مرحلة التأمل

بصفقتها المرحلة الأخيرة في سلسلة التعلم القائم على لعبة لغوية، تم تنفيذ مرحلة التأمل بهدف معرفة مدى فهم التلاميذ للمفردات التي تم تعلمها، وكذلك إعطاء الفرصة لتلاميذ لاسترجاع المادة التي تم الحصول عليها. كما تهدف هذه المرحلة أيضاً إلى التعرف على الصعوبات التي يواجهها التلاميذ وتقديم تعزيز للمفردات التي لم يتم فهمها بشكل كامل.

في هذه المرحلة، قامت المعلمة بدعوة التلاميذ لإجراء التأمل بشكل جماعي من خلال طرح بعض الأسئلة المتعلقة بالمفردات التي تم تعلمها، سواء من حيث المعنى أو النطق أو استخدامها بشكل بسيط في الجمل. كما منحت المعلمة الفرصة لتلاميذ للتعبير عن المفردات التي لا تزال صعبة الفهم لديهم. بعد ذلك، قامت المعلمة بتقديم شرح مختصر مرة أخرى للمفردات التي اعتبرها التلاميذ صعبة، ثم دعت المعلمة التلاميذ إلى تكرار نطق المفردات بشكل جماعي.

الصورة ٤ . ٤

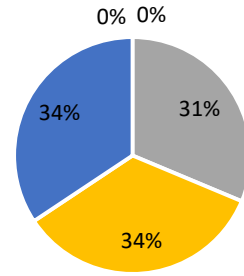
مرحلة التأمل



بناء على نتائج الملاحظة في مرحلة التأمل، بدأ التلاميذ نشيطين الى حد ما في الاستجابة للاسئلة التي قدمتها المعلمة.^{٨٠} وتمكن معظم التلاميذ من تذكر وذكر المفردات التي تم تعلمها، رغم ان بعض التلاميذ لا يزالون بحاجة الى توجيه في تذكر المعاني او نطق المفردات. كما بدأ التلاميذ اكثر جرأة في الاجابة عن الاسئلة وظهروا ثقة بالنفس عند تقديم اجاباتهم داخل الصف. وتعززت هذه النتائج من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات المشاركة النشطة لدى التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ٤ . ٥

استجابة المشاركة النشطة



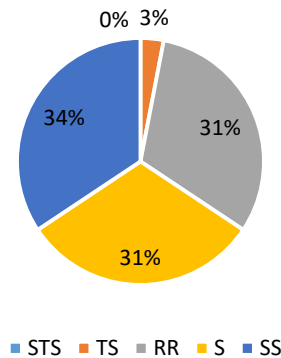
■ STS ■ TS ■ RR ■ S ■ SS

^{٨٠}المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة التأمل (٢٩ يناير ٢٠٢٦)

بناء على نتائج الاستبيان، صرح ٣٤% من التلاميذ بانهم يوافقون بشدة، وصرح ٣٤% من التلاميذ بانهم يوافقون، بينما صرح ٣١% من التلاميذ بانهم مترددون على العبارة التي تفيد بانه بعد اتباع الالعاب اللغوية، يصبح التلاميذ اكثر جرأة في الاجابة عن اسئلة المفردات التي قدمتها المعلمة. كما اظهر التلاميذ ايضا ثقة بالنفس في استخدام المفردات في الجمل باللغة العربية. وتعرزت هذه النتائج من خلال نتائج تبويب الاستبانة المتعلقة باستجابات دقة اجابات التلاميذ، كما هو موضح ادناه:

الرسم البيان ٦ . ٤

استجابة الثقة بالنفس في اللغة



بناء على نتائج الاستبيان، صرح ٣٤% من التلاميذ بانهم يوافقون بشدة، وصرح ٣١% من التلاميذ بانهم يوافقون، وصرح ٣١% من التلاميذ بانهم مترددون، وصرح ٣% من التلاميذ بانهم لا يوافقون على العبارة التي تفيد بانه بعد اتباع الالعاب اللغوية، يصبح التلاميذ اكثر ثقة بالنفس في استخدام المفردات في اللغة العربية. وتشير هذه النتائج الى ان معظم التلاميذ شهدوا زيادة في مستوى الثقة بالنفس بعد اتباع التعلم القائم على لعبة لغوية. لذلك، تسهم مرحلة التأمل في تعزيز فهم المفردات

لدى التلاميذ وتقديم تغذية راجعة للمعلمة من اجل تحسين عملية التعلم في المراحل القادمة.

بشكل عام، اثبتت المراحل الاربع في نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، وهي مرحلة التعرف على المفردات، ومرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات، ومرحلة تخمين الصور، ومرحلة التامل، فعاليتها في تحسين تعلم المفردات. ولكل مرحلة دور يكمل الآخر، بدءا من التعرف الاول وحتى التعزيز وتقويم فهم التلاميذ. وقد اظهر التلاميذ حماسا خلال سير عملية التعلم، رغم ان بعضهم لا يزال بحاجة الى تكرار وتدريب اضافي ليصبح فهمهم وثقتهم بالنفس اكثر مثالية. وبناء على نتائج الملاحظة والاستبيان، فإن التدريب المستمر والتوجيه المنتظم من المعلمة يعدان امرين مهمين جدا لتحسين فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية. حيث تؤدي المعلمة دور الميسرة التي لا تقتصر على توجيه سير اللعبة فحسب، بل تقدم ايضا التعزيز والتصحيح والتغذية الراجعة لاجابات التلاميذ. ومع تطبيق منظم، يمكن ان يصبح نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية منهجا فعالا في تحسين تعلم المفردات لدى التلاميذ. فهذا النموذج لا يسهم فقط في تحسين نتائج التعلم، بل يساهم ايضا في خلق بيئة تعلم ممتعة وتفاعلية وذات معنى، مما يدعم مشاركة التلاميذ بشكل نشط في عملية التعلم.

الجدول ٤ . ١

تنفيذ مراحل نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية

رقم	مراحل	أنشطة المعلم	أنشطة الطلاب	البيان
١ .	مرحلة تقديم المفردات	تعرف المعلمة بعض مفردات اللغة العربية المتعلقة بموضوع غرفة الجلوس وغرفة الدراسة.	تقوم التلميذات بترديد نطق تلك المفردات معًا وبالتناوب، ثم	ويهدف هذا النشاط إلى تدريب التلميذات على دقة النطق وتعزيز ذاكرتهن تجاه المفردات

			تكتب التلميذات المفردات في دفاترهنّ. القائم على الألعاب اللغوية.	التي تم تقديمها قبل مشاركتهم في التعلم
٢.	مرحلة لعبة "تخمين بطاقات المفردات "	تقوم المعلمة بإعداد بطاقات المفردات المرقمة على الطاولة المخصصة، ثم تشرح المعلمة قواعد لعبة تخمين بطاقات المفردات وتقرأها للتلميذات أولاً.	تصطف التلميذات بشكل منظم في صفّين، ثم تتقدم التلميذات بالتناوب وبشكل ثنائي بين الصفين لتخمين الأسئلة الموجودة خلف بطاقات المفردات المرقمة. وتجيب كل تلميذة عن السؤال بشكل فردي من خلال التنافس في رفع اليد مع زميلتها المقابلة لها.	تُنقذ هذه المرحلة في اللقاء الثاني واللقاء الثالث بصورة تدريبية ومتواصلة. ففي اللقاء الثاني تُنقذ اللعبة بمستوى صعوبة أساسي بهدف بناء الفهم الأولي وتعويد التلميذات على نموذج التعلم القائم على الألعاب. ثم في اللقاء الثالث تُنقذ اللعبة مرة أخرى بوصفها شكلاً من أشكال التعزيز، مع تنوع ومستوى سرعة أعلى، بهدف تدريب التلميذات على الدقة وتقوية الذاكرة تجاه المفردات التي تم تعلمها.

٣.	مرحلة تخمين الصور	تُظهر المعلمة صورًا تتعلق بمفردات موضوع غرفة الجلوس وغرفة الدراسة.	تقوم التلميذات بتخمين وذكر مفردات اللغة العربية مع معانيها المناسبة بشكل جماعي.	يُنقَذ هذا النشاط دون النظر إلى كتابة المفردات، بحيث تعتمد التلميذات فقط على قوة الذاكرة وفهم المعاني اللذين اكتسبتهما من المراحل السابقة.
٤.	مرحلة التأمل	تطرح المعلمة بعض الأسئلة المتعلقة بالمفردات التي تم تعلمها، ثم تمنح التلميذات فرصة لذكر المفردات التي ما زالت صعبة عليهنّ. وبعد ذلك تقدم المعلمة شرحًا مختصرًا مرة أخرى للمفردات التي ترى التلميذات أنها صعبة، ثم تدعو المعلمة التلميذات إلى إعادة نطق المفردات معًا حتى تُفهم بصورة جيدة.	تتبع التلميذات توجيهات المعلمة بصورة تدريجية.	تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى فهم التلميذات للمفردات التي تم تعلمها، وإعطائهنّ فرصة لتذكر المادة التي تم الحصول عليها مرة أخرى.

المبحث الثاني: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان

المفردات للتلاميذ في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك

لمعرفة فعالية نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان مفردات لدى التلاميذ، تم اجراء تحليل لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضابط. ثم تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام الاحصاء الوصفي وكذلك الاختبارات الاحصائية التي تشمل اختبار الطبيعي واختبار التجانس واختبار الفرضي واختبار N-Gain Score. اما نتائج هذا التحليل فتعرض كما يلي:

١. نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف التجريبي والصف الضابط

تمت مقارنة القدرة الاولى والنهائية لدى التلاميذ من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضابط بمادة موضوع "في غُرْفَةِ الإِسْتِقْبَالِ وَ غُرْفَةِ المَذَاكِرَةِ". وتكونت اداة الاختبار من ١٥ سؤالاً، وهي ٥ اسئلة اختيار من متعدد، و ٥ اسئلة اجابة قصيرة، و ٥ اسئلة مطابقة الصور مع المفردات. ويستخدم الاختبار القبلي لقياس القدرة الاولى لدى التلاميذ، بينما يستخدم الاختبار البعدي لمعرفة مدى التحسن بعد عملية التعلم. اما نتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف الضابط فهي كما يلي:

الجدول ٢ . ٤

نتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف الضابط

رقم	اسم الكامل	النتيجة الاختبار القبلي	النتيجة الاختبار البعدي
١.	طالب ١	٣٠	٦٥
٢.	طالب ٢	٣٥	٥٠

٥٠	٤٠	طالب ٣	.٣
٨٠	٦٥	طالب ٤	.٤
٦٠	٤٠	طالب ٥	.٥
٧٥	٥٠	طالب ٦	.٦
٧٠	٤٥	طالب ٧	.٧
٦٥	٤٥	طالب ٨	.٨
٥٥	٣٠	طالب ٩	.٩
٧٠	٤٥	طالب ١٠	.١٠
٧٠	٥٥	طالب ١١	.١١
٧٥	٦٥	طالب ١٢	.١٢
٨٠	٧٥	طالب ١٣	.١٣
٧٠	٥٠	طالب ١٤	.١٤
٧٥	٧٠	طالب ١٥	.١٥
٧٥	٦٥	طالب ١٦	.١٦
٦٠	٤٥	طالب ١٧	.١٧
٧٥	٧٠	طالب ١٨	.١٨
٤٥	٢٥	طالب ١٩	.١٩
٧٥	٦٥	طالب ٢٠	.٢٠
٦٥	٦٥	طالب ٢١	.٢١
٥٥	٤٥	طالب ٢٢	.٢٢
٨٥	٦٥	طالب ٢٣	.٢٣
٦٠	٤٥	طالب ٢٤	.٢٤

٢٥	طالب ٢٥	٤٥	٦٥
٢٦	طالب ٢٦	٣٠	٥٠
٢٧	طالب ٢٧	٥٥	٧٠
٢٨	طالب ٢٨	٥٥	٧٥
المجموع الكلي		١,٤١٥	١,٨٦٥
المتوسط		٥٠,٥٤	٦٦,٦١
الانحراف المعياري		١٣,٩٦٧	١٠,٤٥٧

بناء على هذه البيانات، ارتفع المتوسط في الصف الضابط من ٥٠,٥٤ الى ٦٦,٦١ اي بزيادة قدرها ١٦,٠٧ نقطة. وبناء على معايير الفئات المستخدمة، فقد تغيرت فئة المتوسط في الصف الضابط من مقبول في الاختبار القبلي الى جيد في الاختبار البعدي. وهذا يدل على وجود تحسن في قدرة التلاميذ بعد عملية التعلم. اما مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الصف التجريبي فهي كما يلي:

الجدول ٣ . ٤

نتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف التجريبي

رقم	اسم الكامل	النتيجة الاختبار القبلي	النتيجة الاختبار البعدي
١	طالب ١	٥٥	٩٠
٢	طالب ٢	٥٥	٨٠
٣	طالب ٣	٦٠	٨٠
٤	طالب ٤	٥٠	٧٠
٥	طالب ٥	٥٠	٩٠

٨٠	٦٠	طالب ٦	.٦
٧٥	٥٥	طالب ٧	.٧
١٠٠	٧٠	طالب ٨	.٨
٧٥	٤٥	طالب ٩	.٩
٧٥	٥٠	طالب ١٠	.١٠
١٠٠	٦٥	طالب ١١	.١١
١٠٠	٨٠	طالب ١٢	.١٢
٦٠	٣٥	طالب ١٣	.١٣
٨٠	٤٠	طالب ١٤	.١٤
٨٠	٦٥	طالب ١٥	.١٥
٥٥	٣٠	طالب ١٦	.١٦
٥٠	٣٥	طالب ١٧	.١٧
٩٠	٦٥	طالب ١٨	.١٨
١٠٠	٧٠	طالب ١٩	.١٩
٥٠	٣٠	طالب ٢٠	.٢٠
١٠٠	٧٥	طالب ٢١	.٢١
٧٠	٤٠	طالب ٢٢	.٢٢
٩٠	٦٥	طالب ٢٣	.٢٣
٧٠	٥٠	طالب ٢٤	.٢٤
٩٠	٦٥	طالب ٢٥	.٢٥
٨٠	٥٠	طالب ٢٦	.٢٦
٧٠	٤٥	طالب ٢٧	.٢٧

٢٨.	طالب ٢٨	٥٥	٨٥
٢٩.	طالب ٢٩	٣٥	٦٥
المجموع الكلي		١,٥٤٥	٢,٣٠٠
المتوسط		٥٣,٢٨	٧٩,٣١
الانحراف المعياري		١٣,٥٨٠	١٤,٦٨٣

بناء على هذه البيانات، بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي في الصف التجريبي ٥٣,٢٨ ثم ارتفع الى ٧٩,٣١ في الاختبار البعدي، مما يعني زيادة قدرها ٢٦,٠٣ نقطة. وبناء على معايير الفئات المستخدمة، فقد تغيرت فئة المتوسط في الصف التجريبي من مقبول في الاختبار القبلي الى جيد في الاختبار البعدي. وهذا يدل على وجود تحسن في قدرة التلاميذ بعد التعلم القائم على لعبة لغوية.

وبشكل عام، شهد كلا الصفين تحسنا في الدرجات بعد عملية التعلم، الا ان الزيادة في الصف التجريبي كانت اعلى مقارنة بالصف الضابط. وهذا يدل على ان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية اكثر فعالية في تحسين نتائج التعلم، خاصة في اتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ، مقارنة بالطريقة التقليدية.

٢. الاحصاء الوصفي لدرجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف التجريبي والصف الضابط

تم اجراء التحليل الاحصائي الوصفي لمعرفة الصورة الاولى والنهائية لنتائج درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضابط، والتي تشمل عدد العينة، والقيمة الدنيا، والقيمة العليا، والمتوسط، والانحراف المعياري. ويمكن الاطلاع على نتائج هذا التحليل في الجدول التالي:

الجدول ٤ . ٤

نتائج الاحصاء الوصفي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	29	30	80	53.28	13.580
Post-Test Eksperimen	29	50	100	79.31	14.683
Pre-Test Kontrol	28	25	75	50.54	13.967
Post-Test Kontrol	28	45	85	66.61	10.457
Valid N (listwise)	28				

بناءً على نتائج التحليل الإحصائي الوصفي، أظهرت درجات الاختبار القبلي في الصف التجريبي الذي بلغ عدد طلابه ٢٩ طالباً قيمة دنيا بلغت ٣٠ وقيمة عليا بلغت ٨٠، بمتوسط قدره ٥٣,٢٨ وانحراف معياري قدره ١٣,٥٨٠. وهذا يدل على أن القدرة الأولية لدى التلاميذ قبل إعطائهم المعالجة لا تزال ضمن المستوى المنخفض. وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية، شهدت درجات الاختبار البعدي ارتفاعاً حيث بلغت القيمة الدنيا ٥٠ والقيمة العليا ١٠٠، وارتفع المتوسط إلى ٧٩,٣١ مع انحراف معياري قدره ١٤,٦٨٣. ويشير هذا التحسن إلى وجود تغير إيجابي في نتائج تعلم التلاميذ.

أما في الصف الضابط الذي بلغ عدد طلابه ٢٨ طالباً، فقد بلغت القيمة الدنيا للاختبار القبلي ٢٥ والقيمة العليا ٧٥، بمتوسط قدره ٥٠,٥٤ وانحراف معياري قدره ١٣,٩٦٧، مما يدل على أن القدرة الأولية لدى التلاميذ قريبة من الصف التجريبي. وفي الاختبار البعدي، بلغت القيمة الدنيا ٤٥ والقيمة العليا ٨٥، بمتوسط قدره ٦٦,٦١ وانحراف معياري قدره ١٠,٤٥٧. وعند مقارنته بالصف

التجريبي، يظهر ان التحسن في الصف الضابط اقل، مما يدل على ان تطبيق التعلم القائم على لعبة لغوية اكثر فعالية في تحسين نتائج تعلم التلاميذ.

٣. اختبار الطبيعي

يستخدم اختبار *Shapiro-Wilk* لاختبار البيانات باستخدام برنامج SPSS وتعتبر البيانات موزعة توزيعا طبيعيا اذا كانت قيمة الدلالة في اختبار *Shapiro-Wilk* اكبر من ٠,٠٥، بينما تعتبر البيانات غير موزعة توزيعا طبيعيا اذا كانت قيمة الدلالة في اختبار *Shapiro-Wilk* اقل من ٠,٠٥. ويمكن الاطلاع على نتائج تحليل اختبار التوزيع الطبيعي في الجدول التالي:

٥.٤ الجدول

نتائج اختبار الطبيعي

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen (GBL)	.967	29	.478
Post-Test Eksperimen (GBL)	.941	29	.106
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.943	28	.135
Post-Test Kontrol (Konvensional)	.945	28	.147

بناء على الجدول اعلاه، بلغت قيمة الدلالة الاحصائية لاختبار *Shapiro-Wilk* في الاختبار القبلي للصف التجريبي ٠,٤٧٨ < ٠,٠٥، وبلغت قيمة الدلالة الاحصائية للاختبار البعدي للصف التجريبي ٠,١٠٦ < ٠,٠٥. كما بلغت قيمة الدلالة الاحصائية للاختبار القبلي للصف الضابط ٠,١٣٥ < ٠,٠٥، وبلغت قيمة الدلالة الاحصائية للاختبار البعدي للصف الضابط ٠,١٤٧ < ٠,٠٥. وبذلك يمكن الاستنتاج ان البيانات التي تم تحليلها موزعة توزيعا طبيعيا.

٤. اختبار التجانس

تعتبر البيانات متجانسة اذا كانت قيمة الدلالة في اختبار *Levene* اكبر من ٠,٠٥، بينما تعتبر البيانات غير متجانسة اذا كانت قيمة الدلالة في اختبار *Levene* اقل من ٠,٠٥. ويمكن الاطلاع على نتائج تحليل اختبار التجانس في الجدول التالي:

الجدول ٤. ٦

نتائج اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.017	3	110	.388
	Based on Median	.974	3	110	.408
	Based on Median and with adjusted df	.974	3	106.272	.408
	Based on trimmed mean	.998	3	110	.397

بناء على الجدول اعلاه، تم الحصول على قيمة إحصاء *Levene* بناء على المتوسط قدرها ١,٠١٧ مع قيمة دلالة (Sig.) قدرها ٠,٣٨٨. كما تم الحصول على قيمة إحصاء *Levene* بناء على الوسيط قدرها ٠,٩٧٤ مع قيمة دلالة (Sig.) قدرها ٠,٤٠٨. وبلغت درجات الحرية (df1) ٣ و (df2) ١١٠ وجميع قيم الدلالة (Sig.) أكبر من ٠,٠٥، وبالتالي يمكن الاستنتاج أن بيانات نتائج التعلم في الصف التجريبي والصف الضابط تمتلك تباينا متجانسا.

٥. اختبار الفرضي

تم استخدام اختبار الفرضيات في هذه الدراسة باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test*، ويستخدم هذا الاختبار لتحديد ما اذا كانت بيانات البحث تظهر فروقا في المتوسط بين المجموعة الاولى والمجموعة الثانية. اذا كانت قيمة (Sig 2-

(tailed أكبر من ٠,٠٥ فلا يوجد فرق في متوسط القيم بين المجموعة الاولى والمجموعة الثانية، اما اذا كانت قيمة Sig (2-tailed) اقل من ٠,٠٥ فهناك فرق في متوسط القيم بين المجموعة الاولى والمجموعة الثانية. ويمكن الاطلاع على نتائج تحليل اختبار الفرضيات في الجدول التالي:

الجدول ٧.٤

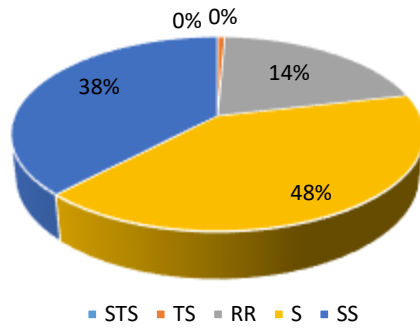
نتائج اختبار الفرضيات

Independent Samples Test									
t-test for Equality of Means									
				Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3.750	55	<.001	<.001	12.703	3.387	5.915	19.491
	Equal variances not assumed	3.772	50.652	<.001	<.001	12.703	3.367	5.942	19.465

بناء على نتائج اختبار Independent Sample T-Test ، تم الحصول على قيمة t قدرها ٣,٧٥٠ مع درجات حرية (df) تبلغ ٥٥ في حالة (Equal Variances Assumed). وبلغ فرق المتوسط بين المجموعتين ١٢,٧٠٣ ، مما يدل على ان متوسط درجات الصف التجريبي اعلى من الصف الضابط بمقدار ١٢,٧٠٣. كما اظهر فاصل الثقة ٩٥% ان الفرق بين الصف التجريبي والصف الضابط يقدر بين ٥,٩١٥ و ١٩,٤٩١. اما قيمة الدلالة فبلغت $> ٠,٠٠١$ ، وهي اقل من ٠,٠٥ وبناء على ذلك يمكن الاستنتاج انه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات الصف التجريبي والصف الضابط. وبذلك يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يعني ان استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية

فعال في تحسين تعلم المفردات لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية
تراتي للبنين جرسيك. وهذا ايضا تم تعزيزه بنتائج تبويب الاستبيان كما هو موضح
التالية:

الرسم البيان ٧ . ٤ نتائج تبويب الاستبيان لاستجابات التلاميذ



بناءً على نتائج تبويب الاستبيان الذي يتكوّن من ١٠ عبارات وتمت تعبئته
من قبل ٢٩ مستجيباً، تبين أن نسبة ٣٨٪ من التلاميذ تقع ضمن فئة «موافق
بشدة»، و ٤٨٪ ضمن فئة «موافق»، و ١٤٪ من التلاميذ ضمن فئة «متردد».
وبناءً على النتائج الإجمالية لاستجابات الاستبيان حول تطبيق تعليم المفردات
القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك،
فهي كما يلي:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{1172}{1450} \times 100\% = 80,83\%$$

وتشير هذه النتائج الى ان غالبية التلاميذ قدموا استجابة ايجابية تجاه تطبيق
نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في عملية التعلم. ويظهر ذلك من خلال هيمنة

النسب المئوية في فئتي موافق بشدة وموافق، مما يدل على ان التلاميذ يشعرون بالاهتمام والدافعية والمساعدة في فهم مادة المفردات من خلال التعلم القائم على لعبة لغوية. وبالتالي، فان نتائج الاستبيان هذه تعزز بشكل اكبر النتائج السابقة التي تفيد بان تطبيق نموذج القائم على لعبة لغوية لا يقتصر على كونه فعالا في تحسين نتائج تعلم التلاميذ فحسب، بل يحصل ايضا على استجابة ايجابية من التلاميذ في عملية التعلم.

٦. اختبار *N-Gain Score*

لتحديد فعالية نموذج التعلم في كل صف، استخدمت الباحثة اختبار *N-Gain Score* اما نتائج درجة الكسب في الصف التجريبي فهي كما يلي:

الجدول ٤. ٨

نتائج *N-Gain Score* للصف التجريبي

الفصل التجريبي						
رقم	نتائج الاختبار القبلي	نتائج الاختبار البعدي	الاختبار البعدي - الاختبار القبلي	الاختبار القبلي - ١٠٠	درجة <i>N-Gain</i>	درجة <i>N-Gain</i> (%)
١.	٥٥	٩٠	٣٥	٤٥	٠,٧٨	٧٨٪
٢.	٥٥	٨٠	٢٥	٤٥	٠,٥٦	٥٦٪
٣.	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠	٠,٥٠	٥٠٪
٤.	٥٠	٧٠	٢٠	٥٠	٠,٤٠	٤٠٪
٥.	٥٠	٩٠	٤٠	٥٠	٠,٨٠	٨٠٪
٦.	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠	٠,٥٠	٥٠٪

٪.٤٤	٠,٤٤	٤٥	٢٠	٧٥	٥٥	.٧
٪.١٠٠	١,٠٠	٣٠	٣٠	١٠٠	٧٠	.٨
٪.٥٥	٠,٥٥	٥٥	٣٠	٧٥	٤٥	.٩
٪.٥٠	٠,٥٠	٥٠	٢٥	٧٥	٥٠	.١٠
٪.١٠٠	١,٠٠	٣٥	٣٥	١٠٠	٦٥	.١١
٪.١٠٠	١,٠٠	٢٠	٢٠	١٠٠	٨٠	.١٢
٪.٣٨	٠,٣٨	٦٥	٢٥	٦٠	٣٥	.١٣
٪.٦٧	٠,٦٧	٦٠	٤٠	٨٠	٤٠	.١٤
٪.٤٣	٠,٤٣	٣٥	١٥	٨٠	٦٥	.١٥
٪.٣٦	٠,٣٦	٧٠	٢٥	٥٥	٣٠	.١٦
٪.٢٣	٠,٢٣	٦٥	١٥	٥٠	٣٥	.١٧
٪.٧١	٠,٧١	٣٥	٢٥	٩٠	٦٥	.١٨
٪.١٠٠	١,٠٠	٣٠	٣٠	١٠٠	٧٠	.١٩
٪.٢٩	٠,٢٩	٧٠	٢٠	٥٠	٣٠	.٢٠
٪.١٠٠	١,٠٠	٢٥	٢٥	١٠٠	٧٥	.٢١
٪.٥٠	٠,٥٠	٦٠	٣٠	٧٠	٤٠	.٢٢
٪.٧١	٠,٧١	٣٥	٢٥	٩٠	٦٥	.٢٣
٪.٤٠	٠,٤٠	٥٠	٢٠	٧٠	٥٠	.٢٤
٪.٧١	٠,٧١	٣٥	٢٥	٩٠	٦٥	.٢٥
٪.٦٠	٠,٦٠	٥٠	٣٠	٨٠	٥٠	.٢٦
٪.٤٥	٠,٤٥	٥٥	٢٥	٧٠	٤٥	.٢٧
٪.٦٧	٠,٦٧	٤٥	٣٠	٨٥	٥٥	.٢٨

٢٩.	٣٥	٦٥	٣٠	٦٥	٠,٤٦	٪٤٦
المتوسط				٦٠,٧٠	٪٦٠,٧٠	

بناء على الجدول اعلاه، بلغ متوسط قيمة *N-Gain Score* في الصف التجريبي ٦٠,٧٠، والذي يقع ضمن المدى ٥٦-٧٥، مما يدل على ان استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال بشكل كاف في تعلم مفردات. اما نتائج *N-Gain Score* في الصف الضابط فهي كما يلي:

الجدول ٩ . ٤

نتائج *N-Gain Score* للصف الضابط

الفصل الضابط						
رقم	نتائج الاختبار القبلي	نتائج الاختبار البعدي	الاختبار البعدي - الاختبار القبلي	الاختبار القبلي - ١٠٠	درجة <i>N-Gain</i>	درجة <i>N-Gain</i> (%)
١.	٣٠	٦٥	٣٥	٧٠	٠,٥٠	٪٥٠
٢.	٣٥	٥٠	١٥	٦٥	٠,٢٣	٪٢٣
٣.	٤٠	٥٠	١٠	٦٠	٠,١٧	٪١٧
٤.	٦٥	٨٠	١٥	٣٥	٠,٤٣	٪٤٣
٥.	٤٠	٦٠	٢٠	٦٠	٠,٣٣	٪٣٣
٦.	٥٠	٧٥	٢٥	٥٠	٠,٥٠	٪٥٠
٧.	٤٥	٧٠	٢٥	٥٥	٠,٤٥	٪٤٥
٨.	٤٥	٦٥	٢٠	٥٥	٠,٣٦	٪٣٦
٩.	٣٠	٥٥	٢٥	٧٠	٠,٣٦	٪٣٦

٪.٤٥	٠,٤٥	٥٥	٢٥	٧٠	٤٥	.١٠
٪.٣٣	٠,٣٣	٤٥	١٥	٧٠	٥٥	.١١
٪.٢٩	٠,٢٩	٣٥	١٠	٧٥	٦٥	.١٢
٪.٢٠	٠,٢٠	٢٥	٥	٨٠	٧٥	.١٣
٪.٤٠	٠,٤٠	٥٠	٢٠	٧٠	٥٠	.١٤
٪.١٧	٠,١٧	٣٠	٥	٧٥	٧٠	.١٥
٪.٢٩	٠,٢٩	٣٥	١٠	٧٥	٦٥	.١٦
٪.٢٧	٠,٢٧	٥٥	١٥	٦٠	٤٥	.١٧
٪.١٧	٠,١٧	٣٠	٥	٧٥	٧٠	.١٨
٪.٢٧	٠,٢٧	٧٥	٢٠	٤٥	٢٥	.١٩
٪.٢٩	٠,٢٩	٣٥	١٠	٧٥	٦٥	.٢٠
٪.٠٠	٠,٠٠	٣٥	٠	٦٥	٦٥	.٢١
٪.١٨	٠,١٨	٥٥	١٠	٥٥	٤٥	.٢٢
٪.٥٧	٠,٥٧	٣٥	٢٠	٨٥	٦٥	.٢٣
٪.٢٧	٠,٢٧	٥٥	١٥	٦٠	٤٥	.٢٤
٪.٣٦	٠,٣٦	٥٥	٢٠	٦٥	٤٥	.٢٥
٪.٢٩	٠,٢٩	٧٠	٢٠	٥٠	٣٠	.٢٦
٪.٣٣	٠,٣٣	٤٥	١٥	٧٠	٥٥	.٢٧
٪.٤٤	٠,٤٤	٤٥	٢٠	٧٥	٥٥	.٢٨
٪.٣١,٨١	٣١,٨١	المتوسط				

بناء على نتائج الجدول اعلاه، بلغ متوسط قيمة *N-Gain Score* في الصف الضابط ٣١,٨١، والذي يقع ضمن المدى اقل من ٤٠، مما يدل على ان استخدام الطريقة التقليدية غير فعال في تعلم مفردات.

وبناء على نتائج تحليل البيانات والاختبارات الاحصائية، يمكن الاستنتاج ان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية اكثر فعالية في تحسين اتقان مفردات مقارنة بالطريقة التقليدية. ويظهر ذلك من خلال ان الزيادة في نتائج التعلم في الصف التجريبي اعلى من الصف الضابط. كما اظهرت نتائج اختبار الفرضيات ان الفرضية البديلة (H_a) مقبولة والفرضية الصفرية (H_0) مرفوضة، مما يعني وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين. اضافة الى ذلك، بلغت قيمة *N-Gain Score* في الصف التجريبي ٦٠,٧٠% ضمن فئة فعال بشكل كاف، مما يدل على وجود تحسن في نتائج تعلم التلاميذ.

تشير الخلاصة بشكل عام الى ان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في الصف التجريبي يعد فعالا بشكل كاف مع حصوله على درجة *N-Gain Score* قدرها ٦٠,٧٠. وهذا مدعوم ايضا بارتفاع متوسط الدرجات بشكل ملحوظ من ٥٣,٢٨ في الاختبار القبلي الى ٧٩,٣١ في الاختبار البعدي. ومع ذلك، من حيث الانحراف المعياري، شهد الصف التجريبي زيادة من ١٣,٥٨٠ في الاختبار القبلي الى ١٤,٦٨٣ في الاختبار البعدي، مما يدل على ان التباين في درجات التلاميذ يميل الى الزيادة. وفي المقابل، في الصف الضابط، شهد الانحراف المعياري انخفاضاً من ١٣,٩٦٧ في الاختبار القبلي الى ١٠,٤٥٧ في الاختبار البعدي، مما يدل على ان تحسن نتائج تعلم التلاميذ يميل الى التساوي، رغم ان متوسط الزيادة لم يكن اعلى من الصف التجريبي.

وبذلك، وعلى الرغم من ان الصف التجريبي اظهر ارتفاعا اكبر في متوسط الدرجات، الا ان اتساع توزيع البيانات يشير الى ان تحسن نتائج التعلم لم يكن متساويا لدى جميع التلاميذ. وعلى المستوى الفردي، هناك طلاب حققوا تحسنا كبيرا جدا، وبعضهم في مستوى متوسط، وبعضهم الاخر حقق تحسنا محدودا نسبيا. وهذا يدل على ان نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال بشكل كاف في تحسين نتائج التعلم بشكل عام، لكنه يحتاج الى استراتيجيات اضافية لضمان ان يكون هذا التحسن اكثر توازنا بين جميع التلاميذ.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

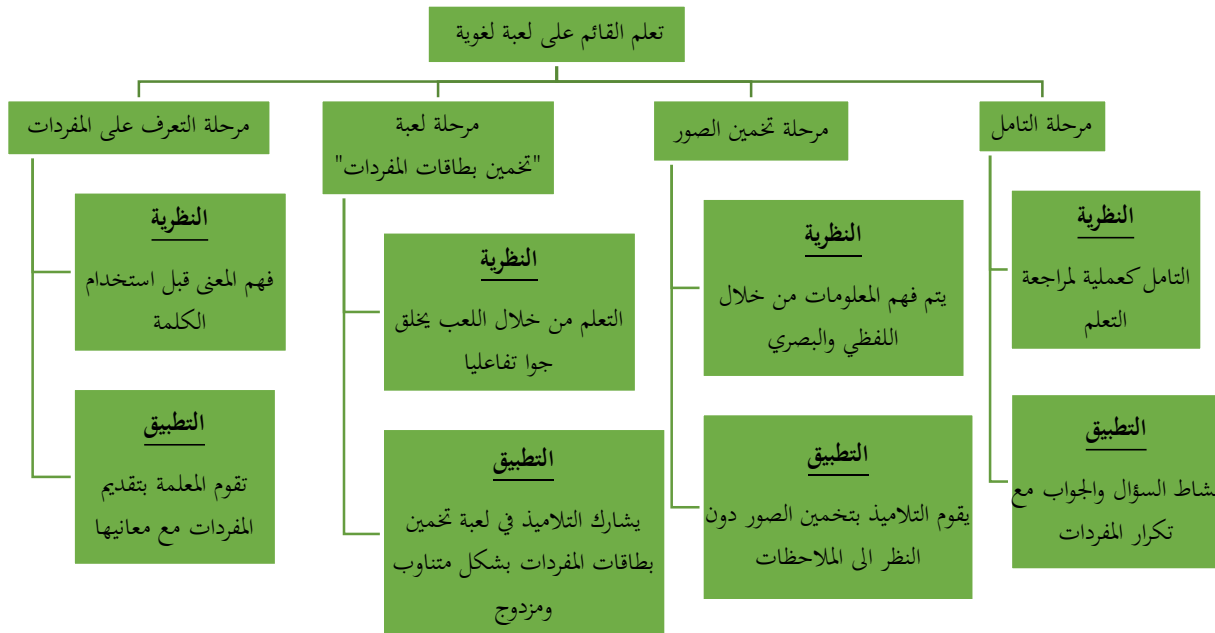
المبحث الأول: تطبيق نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة

نهضة العلماء الابتدائية تراثي للبنين جرسيك

يعد تعلم المفردات عملية تعليمية تهدف الى مساعدة التلاميذ على فهم وحفظ واستخدام مفردات اللغة العربية بشكل صحيح ضمن السياق المناسب^{٨١}. ولتحسين تعلم المفردات لدى التلاميذ، هناك حاجة الى نموذج تعليمي قادر على اشراك التلاميذ بشكل فعال وخلق بيئة تعلم ممتعة. ومن بين النماذج المستخدمة في هذه الدراسة نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية. وفي كل مرحلة من هذا النموذج، يتم اشراك التلاميذ بشكل فعال في عملية التعلم.

الصورة ١.٥

مراحل التعلم القائم على لعبة لغوية



⁸¹Musdalifah Tamin, "Metode Pembelajaran Mufradat Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab Di Sekolah Menengah" 5, no. 1 (2022): 22–31.

تعد المرحلة الاولى في نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية هي “مرحلة التعرف على المفردات”، حيث يتم تزويد التلاميذ بفهم اولي حول كتابة المفردات وطريقة نطقها ومعانيها التي سيتم تعلمها. وتهدف هذه المرحلة الى ان يمتلك التلاميذ اساسا معرفيا قبل المشاركة في أنشطة اللعب، بحيث لا يقتصر دورهم على اللعب فقط، بل يفهمون ايضا المادة المستخدمة في اللعبة. ويذكر بول نيشن في كتابه *Learning Vocabulary in Another Language* ان تعلم المفردات يجب ان يبدأ بفهم المعنى قبل ان يُطلب من التلاميذ استخدام الكلمة بشكل نشط⁸². وفي هذه المرحلة، تبدأ المعلمة بتقديم المفردات مع معانيها، ثم يقوم التلاميذ بتقليد النطق بشكل جماعي. وتظهر نتائج الملاحظة ان معظم التلاميذ كانوا يبدون تركيزا وحماسا عند تقديم المفردات من قبل المعلمة، كما تمكنوا من تقليد النطق بشكل جيد نسبيا.

بعد ان يتعرف التلاميذ على المفردات المناسبة للموضوع الذي تم تدريسه، تنتقل عملية التعلم الى المرحلة الثانية وهي “مرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات”، حيث يتم اشراك التلاميذ بشكل فعال في عملية التعلم من خلال أنشطة تفاعلية تتطلب منهم التعرف على المفردات وتذكرها وذكرها بشكل مباشر. وفي هذه اللعبة لا يكون التلاميذ مجرد متلقين للمادة، بل يكونون مشاركين نشطين في عمليات التفكير والتفاعل والمنافسة مع زملائهم. وقد صممت هذه اللعبة في جو ممتع وفي الوقت نفسه مليء بالتحدي، مما يساهم في زيادة دافعية التلاميذ للتعلم. ويتفق ذلك مع رأي زامان و هلمي اللذين يذكران ان التعلم من خلال اللعب يمكن ان يخلق جوا تعليميا مريحا وهادفا في الوقت نفسه، كما يمكن ان يعزز المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ من خلال التفاعل خلال عملية التعلم⁸³. ان تطبيق لعبة تخمين بطاقات المفردات يظهر ان التلاميذ يصبحون اكثر دافعية للمشاركة في التفكير والتذكر والانخراط المباشر في أنشطة التعلم. ومن خلال

⁸²Paul Nation, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001).

⁸³Zaman, Helmi, and Gibasa, *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok*.

هذه التجربة، يصبح التلاميذ أكثر سهولة في فهم وتذكر المفردات، لانهم لا يقتصرون على الحفظ فقط، بل يتعلمون من خلال التجربة المباشرة. وتظهر نتائج الملاحظة ان التلاميذ خلال سير اللعبة كانوا متحمسين ونشطين ويحاولون الاجابة بثقة، مما يدل على زيادة مشاركة التلاميذ في عملية التعلم.

ثم في المرحلة الثالثة وهي “مرحلة تخمين الصور”. في هذه المرحلة يتم اشراك التلاميذ مرة اخرى بشكل فعال من خلال انشطة تتطلب منهم ملاحظة الصور التي تقدمها المعلمة، ثم تحديد وذكر المفردات التي تتناسب مع تلك الصور. وتهدف هذه الانشطة الى تعزيز فهم التلاميذ للمفردات التي تم تعلمها مسبقا من خلال ربط الكلمة بالصورة. ان وجود الوسائل البصرية مثل الصور يساعد على توضيح المعنى وجذب الانتباه ومساعدة التلاميذ على فهم وتذكر المادة بشكل اكثر فاعلية. ويتفق ذلك مع نظرية آلان بايفيو لدى نزام وآخرين، التي تنص على ان المعلومات تكون اسهل في الفهم والتذكر عندما تقدم من خلال مسارين في الوقت نفسه، وهما اللفظي والبصري.⁸⁴ وبذلك لا يتلقى التلاميذ المعلومات في شكل كلمات فقط، بل ايضا في شكل بصري يعزز العمليات المعرفية لديهم. وتظهر نتائج الملاحظة ان التلاميذ خلال مرحلة تخمين الصور كانوا اكثر تركيزا ونشاطا وثقة في الاجابة. كما بدا التلاميذ متحمسين في تخمين الصور ويحاولون تذكر المفردات التي تم تعلمها سابقا. وهذا يدل على ان استخدام الوسائل البصرية في اللعبة لا يزيد فقط من مشاركة التلاميذ، بل يعزز ايضا فهمهم لمفردات.

اما المرحلة الاخيرة فهي مرحلة التأمل. في هذه المرحلة يتم دعوة التلاميذ لمراجعة ما تم تعلمه من خلال نشاط السؤال والجواب بين المعلمة والتلاميذ. وتقوم المعلمة بطرح بعض الاسئلة المتعلقة بالمفردات التي تم تعلمها، سواء من حيث المعنى او النطق او استخدامها بشكل بسيط في جمل باللغة العربية. ويتفق ذلك مع رأي هدى الذي يذكر

⁸⁴Mohd Fakhrul Nizam, Aisyah At-Thahirah Rukh Umaera, and Umami Khaerati Syam, “Improving Vocabulary Mastery Through Deep Learning Approaches With Visual Strategies (Mind Mapping) In Grade 8. E Students at UPT SMP Negeri 2 Galesong Selatan.” 10 (2025).

ان التأمل هو نشاط يستخدم لمراجعة عملية التعلم من اجل معرفة مستوى فهم التلاميذ وكذلك كأداة للتقويم من اجل تحسين عملية التعلم في المراحل القادمة⁸⁵. ومن خلال هذه المرحلة لا يقتصر دور التلاميذ على تذكر المادة فقط، بل يتمكنون ايضا من تقييم فهمهم الذاتي للمفردات التي تم تعلمها. وتظهر نتائج الملاحظة في هذه المرحلة ان التلاميذ كانوا نشطين نسبيا في الاستجابة للاسئلة التي طرحتها المعلمة. كما تمكن بعض التلاميذ من تذكر وذكر المفردات التي تم تعلمها. وهذا يدل على ان مرحلة التأمل لا تساعد فقط في تعزيز الفهم، بل تسهم ايضا في زيادة ثقة التلاميذ في استخدام مفردات.

من خلال المناقشة بشكل عام، يمكن الاستنتاج ان تحسن الفهم واتقان مفردات لدى التلاميذ يحدث نتيجة تطبيق المراحل الاربع في نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية والتي ترتبط ببعضها البعض. فمرحلة التعرف على المفردات توفر اساس الفهم الاول لتلاميذ، ومرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات تعزز نشاط التلاميذ وتقوي الذاكرة من خلال التجربة المباشرة، ومرحلة تخمين الصور تعزز الفهم والذاكرة من خلال ربط الكلمة بالصورة، ومرحلة التأمل تساعد على تعزيز الفهم وزيادة ثقة التلاميذ بالنفس. ومع وجود هذه المراحل الاربع، لا تركز عملية التعلم فقط على حفظ المفردات، بل ايضا على الفهم العميق من خلال أنشطة نشطة وتفاعلية وممتعة.

المبحث الثاني: فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في تحسين إتقان المفردات للتلاميذ في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك
يمكن ملاحظة فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك بناء على نتائج تحليل البيانات التي تم

⁸⁵Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik (Pustaka Pelajar, 2018).

تنفيذها من خلال عدة مراحل من الاختبارات الاحصائية، وهي التحليل الاحصائي الوصفي، واختبار الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضي باستخدام اختبار

Independent Sample T-Test، والتي تم تعزيزها باختبار *N-Gain Score*

بناء على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في التحليل الاحصائي الوصفي، توجد فروق ذات دلالة بين نتائج تعلم التلاميذ في الصف التجريبي الذي يستخدم نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية والصف الضابط الذي يستخدم الطريقة التقليدية. فقد ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي في الصف التجريبي من ٥٣,٢٨ الى ٧٩,٣١ في الاختبار البعدي، بينما ارتفع المتوسط في الصف الضابط من ٥٠,٥٤ الى ٦٦,٦١، مما يدل على ان زيادة متوسط الدرجات في الصف التجريبي اعلى مقارنة بالصف الضابط. وهذا يعني ان استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية له تأثير اكبر في تحسين اتقان مفردات لدى التلاميذ مقارنة بالطريقة التقليدية. ويتفق ذلك مع رأي رجارجو وآخرين الذين يشيرون الى ان التعلم القائم على لعبة لغوية قادر على زيادة مشاركة التلاميذ النشطة في عملية التعلم.^{٨٦} فعندما يشارك التلاميذ بشكل مباشر في أنشطة اللعب، يصبح فهم وتذكر المفردات اسهل لان ذلك مدعوم بتجربة تعلم ممتعة وغير رتيبة. بالاضافة الى ذلك، اظهرت نتائج الملاحظة ايضا ان طلاب الصف التجريبي كانوا اكثر نشاطا وحماسا ومشاركة في التعلم مقارنة بطلاب الصف الضابط.

تم تعزيز تحسن نتائج التعلم من خلال اختبارات المتطلبات الاساسية للتحليل، وهي اختبار الطبيعي واختبار التجانس. وقد تم اجراء اختبار الطبيعي باستخدام اختبار *Shapiro-Wilk*، والذي اظهر ان جميع البيانات التي تم الحصول عليها موزعة توزيعا طبيعيا بقيمة دلالة اكبر من ٠,٠٥. ويتفق ذلك مع رأي سوجيونو الذي يذكر ان البيانات تعتبر موزعة توزيعا طبيعيا اذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) اكبر من ٠,٠٥، وبالتالي فإن

⁸⁶Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement" 1, no. 3 (2024): 299–310.

البيانات تستوفي شروط اجراء التحليل الاحصائي البارامترى^{٨٧}. بالاضافة الى ذلك، تم اجراء اختبار التجانس باستخدام اختبار Levene، والذي اظهر قيمة دلالة قدرها ٠,٣٨٨ < ٠,٠٥، مما يعني ان البيانات المعالجة متجانسة. ومع نتائج اختبار التوزيع الطبيعي التي كانت طبيعية واختبار التجانس الذي كان متجانسا، يمكن مواصلة التحليل باستخدام اختبار الفرضيات عبر الاختبارات البارامترية. وهذا يتفق مع رأي غوزالي الذي يذكر ان البيانات تعتبر متجانسة اذا كانت قيمة الدلالة اكثر من ٠,٠٥، مما يدل على ان المجموعتين تمتلكان تباينا متقاربا.^{٨٨} وبذلك فان هذه البيانات صالحة للاستمرار الى مرحلة التحليل التالية وهي اختبار الفرضيات

بعد ذلك، في اختبار الفرضيات باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test*، بلغت قيمة الدلالة المحصل عليها $0,001 >$ وهي اقل من ٠,٠٥. وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط الصف التجريبي والصف الضابط. وبذلك يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يعني ان استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال في تحسين تعلم المفردات لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك. وتتفق هذه النتيجة مع رأي سوجيونو الذي يذكر ان اختبار *t* يستخدم لمعرفة وجود او عدم وجود فروق ذات دلالة بين مجموعتين، وكذلك لاختبار فرضيات البحث. كما يوضح ايضا انه اذا كانت قيمة الدلالة اقل من ٠,٠٥ فهذا يعني وجود فروق ذات دلالة بين المجموعات التي تتم مقارنتها.^{٨٩} وبذلك فان نتائج الاختبار التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة تشير الى وجود فروق واضحة بين الصف التجريبي والصف الضابط، وبناء على ذلك يمكن قبول فرضية البحث.

⁸⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*.

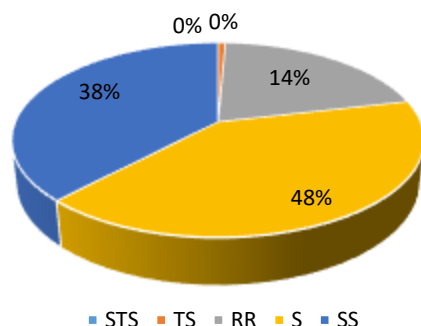
⁸⁸Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2001).

⁸⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*.

بالإضافة الى نتائج اختبار الفرضيات، فإن فعالية استخدام نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية تدعمها ايضا بيانات نتائج تبويب استبيان استجابات التلاميذ. وتقدم بيانات هذا الاستبيان صورة عن تصورات التلاميذ تجاه عملية التعلم التي تم تنفيذها.

الرسم البيان ١.٥

نتائج تبويب الاستبيان لاستجابات التلاميذ



بناء على نتائج تبويب الاستبيان بشكل عام، اظهر معظم التلاميذ استجابة ايجابية، ويتضح ذلك من خلال هيمنة النسب المئوية في فئتي موافق بشدة وموافق. وهذا يدل على ان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية قادر على زيادة اهتمام التلاميذ ودافعيتهم ومشاركتهم في تعلم المفردات. وتتفق هذه النتيجة مع رأي سوجيونو الذي يذكر ان الاستبيان يستخدم لمعرفة المواقف والتصورات واستجابات الافراد تجاه ظاهرة معينة^{٩٠}. ان الاستجابة الايجابية التي اظهرها التلاميذ توضح ان التعلم المطبق قادر على جذب انتباه التلاميذ وزيادة مشاركتهم في عملية التعلم. وبذلك، فإن نتائج بيانات الاستبيان يمكن ان تعزز نتائج اختبار *Independent Sample T-Test*، مما يسمح بالاستنتاج ان نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال في تحسين تعلم المفردات لدى

⁹⁰Sugiyono.

طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراطي للبنين جرسيك، سواء من حيث نتائج التعلم او استجابات التلاميذ.

كما تم تعزيز هذه النتائج من خلال اختبار درجة الكسب *N-Gain Score* الذي اظهر ان تحسن نتائج تعلم التلاميذ في الصف التجريبي يقع ضمن فئة فعال بشكل كاف، حيث بلغ ٦٠,٧٠%. بينما في الصف الضابط كان ضمن فئة غير فعال، حيث بلغ ٣١,٨١%. وهذا يدل على ان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية له تأثير ايجابي في تحسين فهم مفردات لدى التلاميذ. واتساقا مع ذلك، فإن استخدام اختبار *N-Gain Score* يهدف الى معرفة مستوى تحسن نتائج تعلم التلاميذ قبل وبعد المعالجة. ووفقاً لسوكارلاوان وآخرين، فإن قيمة *N-Gain Score* تستخدم لقياس فعالية عملية التعلم بناء على زيادة درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.^{٩١} وبذلك يمكن لقيمة *N-Gain Score* ان تعطي صورة عن مدى تحسن نتائج التعلم التي يحققها التلاميذ بعد اعطائهم المعالجة التعليمية.

من الناحية النظرية، يمكن القول ان نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال لانه قادر على خلق بيئة تعلم اكثر جاذبية وتفاعلية وممتعة.^{٩٢} فالتلاميذ لا يجلسون فقط لتلقي المادة من المعلمة، بل يشاركون بشكل مباشر في عملية التعلم من خلال أنشطة اللعب، مما يجعلهم اكثر قدرة على تذكر وفهم المفردات التي يتم تعلمها، لانهم يتعلمون من خلال التجربة المباشرة وليس الحفظ فقط. وبناء على نتائج الملاحظة خلال عملية التعلم، تبين ان طلاب الصف التجريبي كانوا اكثر حماسا ونشاطا ومشاركة مقارنة بطلاب

⁹¹Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (SuryaCahya, 2024).

⁹²Hendra Prasetyo Adi and Nabila Fitria Ramadhani, "Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Minat Dan Motivasi Belajar" 1 (2025).

الصف الضابط. وهذا يدل على ان التعلم الذي يتضمن أنشطة وتفاعلا مباشرا يمكن ان يزيد من دافعية التعلم وكذلك نتائج تعلم التلاميذ. ومع ذلك، فإن تحسن نتائج التعلم لم يحدث لدى جميع التلاميذ، حيث ان بعض التلاميذ كانت درجة تحسنهم في المستوى المتوسط بل وحتى المنخفض. وهذا يدل على ان نجاح عملية التعلم يتأثر ايضا بعوامل خاصة بكل طالب، مثل القدرة الاولى والاهتمام الاولي ومستوى الفهم لديهم.

وبذلك يمكن الاستنتاج ان نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية فعال بشكل كاف في تحسين تعلم مفردات اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك. وقد تم اثبات ذلك من خلال وجود فروق ذات دلالة احصائية في نتائج التعلم بين الصف التجريبي والصف الضابط، وكذلك من خلال زيادة نشاط ومشاركة التلاميذ خلال عملية التعلم.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

بناء على نتائج البحث والمناقشة حول تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تحسين اتقان مفردات لدى طلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك، يمكن استخلاص ما يلي:

١. تم تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية في تعلم مفردات من خلال اربع مراحل من الانشطة التي تشرك التلاميذ بشكل فعال، وهي مرحلة التعرف على المفردات، ومرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات، ومرحلة تخمين الصور، ومرحلة التأمل. ومن خلال هذه الانشطة اصبح جو التعلم اكثر متعة وغير ممل واكثر حيوية، مما جعل التلاميذ اكثر اهتماما وحماسا في متابعة تعلم مفردات.
٢. شهدت نتائج تعلم التلاميذ تحسنا واضحا بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية. ويتضح ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الاختبار البعدي في الصف التجريبي مقارنة بالصف الضابط. كما اظهرت نتائج اختبار *Independent Sample T-Test* ان قيمة الدلالة اقل من ٠,٠٥، مما يعني وجود فروق ذات دلالة بين الصفين. وظهرت نتائج اختبار *N-Gain Score* ايضا ان الصف التجريبي يقع ضمن فئة "فعال بشكل كاف"، بينما يقع الصف الضابط ضمن فئة "غير فعال".

ب. التوصيات

بناء على نتائج البحث الذي تم اجراؤه، قدمت الباحثة عدة توصيات موجهة الى عدة جهات كما يلي:

١. بالنسبة للمدرسة، يمكن ان تكون مرجعا في تطوير ممارسات تعليمية اكثر ابتكارا وابداعا ومتعة.
٢. بالنسبة للمعلمة، يمكن ان تكون بديلا لنموذج تعليمي فعال في تحسين اتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ.
٣. بالنسبة لتلاميذ، يمكن ان تساعد في زيادة الاهتمام والدافعية للتعلم، وكذلك تسهيل فهم وتذكر مفردات.
٤. بالنسبة للباحثين في المستقبل، يمكن ان تكون مرجعا لتطوير دراسات اكثر اتساعا وعمقا.

ج. المقترحات

بناء على عملية ونتائج البحث، لا تزال هناك بعض المحدوديات. لذلك، تقدم الباحثة بعض المقترحات للبحوث المستقبلية كما يلي:

١. محدوديات البحث
(أ). تم اجراء البحث في مدرسة واحدة فقط وبعدد عينة محدود، لذلك لا يمكن تعميم نتائج البحث بشكل واسع.
(ب). يقتصر تركيز البحث على اتقان مفردات اللغة العربية فقط، ولم يشمل مهارات اللغة الاخرى.
٢. مقترح للبحث اللاحق
(أ). من المتوقع ان تشمل البحوث المستقبلية عينات اوسع واكثر تنوعا حتى تكون النتائج اكثر تمثيلا.
(ب). يمكن دمج نموذج التعلم القائم على لعبة لغوية مع نماذج او وسائل تعليمية اخرى للحصول على نتائج اكثر فاعلية.

قائمة المصادر والمراجع

- الحسنة، إرادة. "تعليم المفردات بالبطاقة الرباعية لتلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية". *لساننا تعليم اللغة العربية* ٣. ١ (٢٠٢٠)، ٩٣-١٠٥.
- الحوامدة، محمد فؤاد. "استراتيجيات تعلم المفردات لدى طلبة اللغة العربية الناطقين بغيرها وعلاقتها بالتنظيم الذاتي." *المجلة التربوية*، ٢٠٢١، ٢٦١.
- الدين، سيف. "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية"، *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2019): 310-30.
- السلمي، ميمون بن أحمد. "أثر البرنامج تدريبي مقترح في تنمية تصورات معلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها عن تعليم المفردات". *المجلة العممية*، ٢٠٢٢، ٣٠.
- المصدر: أرشيف مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك.
- المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة التعرف على المفردات (٢٢ يناير ٢٠٢٦)
- المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة لعبة تخمين بطاقات المفردات (٢٩ يناير ٢٠٢٦)
- المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة تخمين الصور (٢٩ يناير ٢٠٢٦)
- المصدر: نتائج الملاحظة في مرحلة التامل (٢٩ يناير ٢٠٢٦)
- رحمة، لؤلؤ عارفة. "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة ووردوال لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغري تنغاه". *جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بالانج*. ٢٠٢٤.
- مودر، الجوهر. "شرح مفردات النصوص القرائية: قراءة في كتب اللغة العربية للسنتين الثانية والثالثة من التعليم الابتدائي". *الخطاب*. ٢٠٢٢.
- Adi, Hendra Prasetyo, and Nabila Fitria Ramadhani. "Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Minat Dan Motivasi Belajar" 1 (2025).
- Alfian, Muhammad Ivan, Sulton Firdaus, Muhammad Zakky Masykur, and Meidias Abror Wicaksono. "طرق تعلم المفردات العربية: لمحة عامة عن المفاهيم في

- "المقالات الصحفية". *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 13, no. 1 (2025): 239–48.
- Amalia, Lola, Dwi Aprilia Astuti, Nur Hayati Istiqomah, Bintang Hapsari, and Aulia Syachnez Daniar. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery, 2023.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): 1885–96.
- Annuar, Hearul. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Base Learning*. Kota Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025.
- Anshori, Muslich, and Sri Iswati. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2009.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Athiyyah, Alya, and Elsa Amalia. "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 190–201.
- Baroroh, R. Umi, and Fauziyah Nur Rahmawati. "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 9, no. 2 (2020): 179–96. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>.
- Chaliq Alwafi, Muhammad, and Sarwo Derta. "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 4 Bukittinggi." *Journal of Educational Management and Strategy* 3, no. 01 (2024): 17–31.
- Diananti, Helda, and Ria Susanti. "Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Al- Ukhuwwah Lok Bangkai." *Ad-Dirasah: Journal of Education and Learning Sciences* 1, no. 1 (2024): 20.
- Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2012.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2001.
- Gusdur, Gusdur, Nurlaila Nurlaila, and Nurdinawati Nurdinawati. "PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT BAHASA ARAB DI MA DARUL HIKMAH SONCOLELA" 10, no. 20 (2025): 337–45.

- Haddad, Ali Al, Nur Hasaniyah, and Abdul Muntaqim Al Anshory. "Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab : Telaah Teoritis Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)" 02, no. 04 (2025): 1111–17.
- Helmi, Saeful Zaman & Dyan R. *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok*. Jakarta: GagasMedia, 2010.
- Hidayatullah, Ahsan. "Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi." Universitas Yudharta Pasuruan Repository, 2023.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar, 2018.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Achmad Taofan Ali. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Laila, Ida, Ema Pariati, and Eka Widyati. "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya* 2, no. 2 (2024).
- Maghfirah, Dewi Nazilatul, Taufik Taufik, and Aliwafa Aliwafa. "Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MI." *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024): 1842.
- Mardiyah, Afiyatul, and Ainur Rofiq Sofa. "Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Kontemporer." *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 2 (2025): 364–73.
- Mawardi, Muhaemin, and Wahyuni Pratiwi. "Upaya Guru Mengatasi Kecemasan Siswa MTsN Luwu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 115–24.
- Muhammady, Aan. "أهمية المفردات في تعليم مهارات اللغة الأربع". *Arabiyya: Jurnal Studi Bahasa Arab*, no.1 (2021): 115-130.
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Nation, Paul. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Nawalin, Najiah. "Penggunaan Model Game-Based Learning Dan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024.
- Nizam, Mohd Fakhrul, Aisyah At Thahirah Rukh Umaera, and Umami Khaerati Syam. "Improving Vocabulary Mastery Through Deep Learning Approaches With Visual Strategies (Mind Mapping) In Grade 8. E Students At UPT SMP Negeri 2

- Galesong Selatan.” 10 (2025).
- Octavia, Silphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Oktavia, Ririn. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *OSF Preprints*, 2022, 1–7.
- Parihin, P, Hani Nurlaeli Wijayanti, and Nurul Hidayah. “Menarik Minat Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif Dan Menyenangkan.” *Journal of Millenial Education* 2, no. 2 (2023): 177–86.
- Permana, Natalis Sukma. “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21.
- Phafiandita, Adisna Nadia, Ayu Permadani, Alsa Sukma Pradani, and M. Iqbal Wahyudi. “Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas” 3, no. 2 (2022): 111–21.
- Prananda, Gingga; Judijanto, Loso; Stavini belia; Arisanto; Ramadhona, Rosa; Lestari, Nana Citrawati. “Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024): 798–798.
- Raharjo, Adithya Dipta, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi. “The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement” 1, no. 3 (2024): 299–310.
- Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, and Lutfiyah Hakim. “MEDIA PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN” 03, no. 02 (2022): 1–8.
- Ramadhan, Aji Rizqi, Uswah Mujahidah Rasuna Said, Hairuddin Arsyad, and Mad Ali. “Eksplorasi Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab: Studi Strategi Belajar Rebecca Oxford.” *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 5, no. 2 (2024): 112–26.
- Redy Winatha, Komang, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10 (2020): 198–206.
- Rohman, Syaiful. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar Dan Respon Peserta Didik*. Guepedia, 2021.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011.
- Suardi, Moh. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019, 93.
- Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5 (2024).

- Suroto, “Karakter Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah.” *Jurnal Ilmiah* 4, no. 1 (2024): 1–9.
- Syafei, Isop. *Desain Kurikulum Bahasa Arab*. Bandung: Widina Media Utama, 2025.
- Tamin, Musdalifah. “Metode Pembelajaran Mufradat Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab Di Sekolah Menengah” 5, no. 1 (2022): 22–31.
- Thoifah, I’anatut. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Media, 2015.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Wahyuning, Sri. “Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1–5.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. “Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54.
- Zaman, Saeful, Dyan R Helmi, and Gibasa. *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok*. Jakarta: GagasMedia, 2010.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.

الملاحق



MODUL AJAR

MINU TRATEE PUTERA GRESIK

Nama Penyusun : Luna Azalia Yusri Filza
Institusi : MINU Tratee Putera Gresik
Kelas / Semester : 5 / Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Fase : C

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Luna Azalia Yusri Filza
Institusi	: MI NU Tratee Putera Gresik
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Madrasah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Semester	: 2/Genap
Tema	: فِي غُرْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ وَ غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ
Kelas	: 5
Alokasi Waktu	: 70 Menit
Fase	: C
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami, menyebutkan, dan menggunakan kosakata Bahasa Arab tentang Ruang Tamu dan Ruang Belajar secara lisan dan tulis melalui aktivitas bermakna.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia 2. Mandiri 3. Bernalar Kritis 4. Kreatif	
D. SARANA PRASARANA	
1. Papan Tulis 2. Spidol 3. Media Permainan 4. LKPD.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik umum/ regular.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. <i>Game-Based Learning</i> dengan pendekatan <i>Deep Learning</i> .	
G. METODE PEMBELAJARAN	
1. Diskusi 2. Tanya Jawab 3. Permainan	

KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Peserta didik mampu menyebutkan arti kosakata Bahasa Arab tentang Ruang Tamu dan Ruang Belajar dengan benar. • Peserta didik mampu mengucapkan kosakata Bahasa Arab tentang Ruang Tamu dan Ruang Belajar dengan lafal yang tepat melalui permainan tebak gambar. • Peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang kata yang terdapat pada permainan Tebak Kartu Mufrodlat.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Kosakata Bahasa Arab yang dipelajari dari benda-benda di Ruang Tamu dan Ruang Belajar membantu peserta didik mengenal lingkungan sekitar serta memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi secara sederhana dalam Bahasa Arab.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Apa saja benda yang sering kalian lihat di ruang tamu dan ruang belajar di rumah? 2. Kalau benda-benda itu disebutkan dalam Bahasa Arab, kira-kira apa namanya? 3. Pernahkah kalian belajar Bahasa Arab sambil bermain? Menurut kalian, seru atau tidak?	
D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
1. Guru menyusun media permainan yang menarik 2. Guru menyusun instrumen asesmen yang digunakan 3. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia 4. Guru memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pembukaan: a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a bersama peserta didik. b. Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi sebelumnya atau pengalaman peserta didik. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Guru menyampaikan gambaran umum materi yang akan dipelajari. Kegiatan Inti: a. Peserta didik mengerjakan soal <i>pretest</i> tentang kosakata di ruang tamu dan ruang belajar yang telah diberikan oleh guru	

- b. Peserta didik mengumpulkan soal *pretest* kepada guru
- c. Guru menunjukkan kartu gambar benda-benda yang terdapat di ruang tamu dan ruang belajar
- d. Guru menyebutkan kosakata Bahasa Arab dari setiap gambar, kemudian peserta didik menirukan secara bersama-sama
- e. Guru menuliskan kosakata Bahasa Arab di papan tulis dan menjelaskan maknanya secara singkat
- f. Peserta didik mengulangi pengucapan kosakata secara bergantian
- g. Guru memulai permainan dengan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok
- h. Peserta didik berjajar menjadi dua barisan sesuai dengan kelompok di depan meja yang telah disediakan oleh guru
- i. Guru menyiapkan kartu kosakata bernomor di meja yang telah disediakan
- j. Peserta didik berpasangan antar kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai isi kartu secara berebut
- k. Permainan dilakukan secara bergilir
- l. Setelah permainan selesai, guru mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari untuk memperkuat ingatan peserta didik
- m. Peserta didik mengerjakan soal *posttest* tentang kosakata di ruang tamu dan ruang belajar yang telah diberikan oleh guru
- n. Peserta didik mengumpulkan soal *posttest* kepada guru.

Kegiatan Penutupan:

- a. Guru dan peserta didik merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung
- b. Peserta didik mengisi kuisioner untuk menilai respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis permainan Bahasa dalam pembelajaran mufradat
- c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan do'a penutup.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik
Memberikan pertanyaan terkait pelajaran yang akan dipelajari
2. Asesmen Formatif
 - Penilaian sikap : Observasi selama pembelajaran berlangsung
 - Penilaian pengetahuan : Mengerjakan LKPD
 - Penilaian keterampilan : Praktik lisan melalui aktivitas permainan

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan diberikan tugas menyebutkan kosakata Bahasa Arab tentang ruang tamu dan ruang belajar secara lisan melalui permainan lanjutan, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan

diberikan bimbingan khusus dengan mengulang pengucapan kosakata Bahasa Arab dan mencocokkan gambar dengan kosakata secara bertahap.

H. REFLEKSI

Refleksi Bagi Peserta Didik

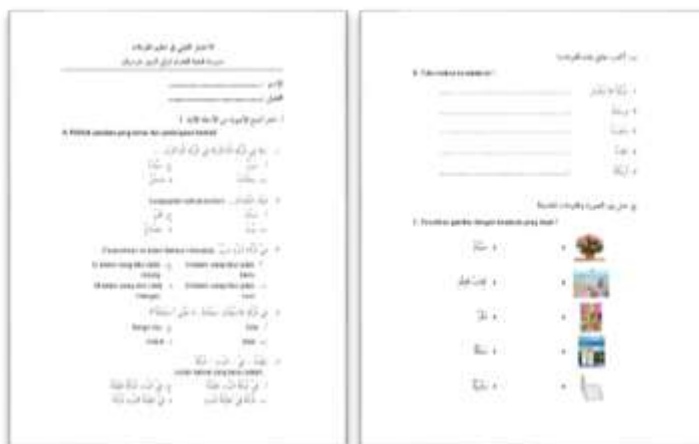
- Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
- Apa yang kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
- Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
- Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?

Refleksi Guru

- Apakah model pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi dan karakter peserta didik?
- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran?
- Apakah semua peserta didik memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru?
- Kesulitan apa yang dialami peserta didik?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

F. LAMPIRAN

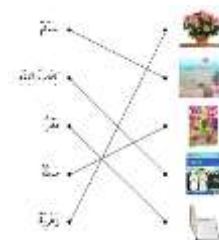
1. Pre Test



Skor:

Jenis Soal	Jumlah	Skor per Soal	Total
Pilihan Ganda	5	5	25
Mengartikan Mufrodat	5	10	50
Mencocokkan gambar	5	5	25
Total Keseluruhan			100

No.	Kunci Jawaban
A	
1.	ب. مَجَلَّاتٌ
2.	د. مَصْنَبٌ
3.	ج. Di dalam ruang tidur (ada) ranjang
4.	د. Karpét
5.	ج. فِي الْبَيْتِ عُرْفَةٌ نَظِيفَةٌ
B	
1.	Ruang tamu
2.	Bantal
3.	Meja
4.	Jendela
5.	Sofa
C	



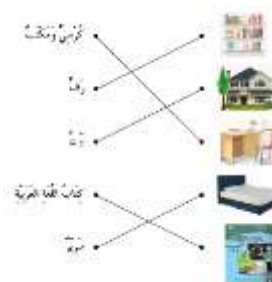
2. Post Test



Skor:

Jenis Soal	Jumlah	Skor per Soal	Total
Pilihan Ganda	5	5	25
Mengartikan Mufrodat	5	10	50
Mencocokkan gambar	5	5	25
Total Keseluruhan			100

No.	Kunci Jawaban
A	
1.	ج. مَطْنَحٌ
2.	ج. Kamar tidur
3.	ج. Di ruang belajar (ada) kursi, meja, dan rak
4.	ب. هَذَا بَيْتٌ كَبِيرٌ وَ جَمِيلٌ
5.	أ. أَرِيكَة
B	
1.	Ruang belajar
2.	Majalah
3.	Lampu
4.	Kamar mandi
5.	Dapur
C	



3. Asesmen Formatif

a. Penilaian Sikap

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati			
		Disiplin	Percaya Diri	Aktif	Kerjasama
1.	Abidzar Al-Ghiffari				
2.	Achmad Zamroni				
3.	Aghniny Bil'ilminnafi				
4.	Ahmad Noval				
5	Ahmad Rif'at				
dst.					
Nilai tertinggi max. 25					

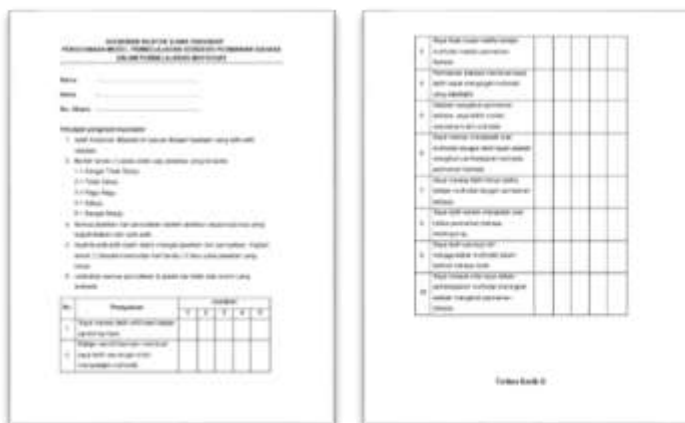
b. Penilaian Keterampilan

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai		
		Pengucapan	Kelancaran	Ketepatan arti
1.	Abidzar Al-Ghiffari			
2.	Achmad Zamroni			
3.	Aghniny Bil'ilminnafi			
4.	Ahmad Noval			
5 dst.	Ahmad Rif'at			

Rubik Penilaian:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Perlu Bimbingan

4. Kuisjoner



5. **ماتري Pembelajaran (الدرس الرابع: فِي غُرْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ وَ غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ)**



6. Media Pembelajaran



G. GLOSARIUM

<i>Game-Based Learning</i>	Model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai strategi utama dalam proses belajar mengajar
<i>Deep Learning</i>	Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam melalui keterlibatan aktif peserta didik, praktik lisan mufrodat, dan permainan bahasa sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
Mufrodat	Kosakata Bahasa Arab
<i>Pretest</i>	Tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran
<i>Posttest</i>	Tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran.

H. DAFTAR PUSTAKA

Zamroni, Ahmad. (2020). *Bahasa Arab MI Kelas V*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.

الملحق ٢

الاختبار القبلي في تعليم المفردات مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك

الإسم :

الفصل :

أ. اختر أصح الأجوبة من الأسئلة الآتية !

A. Pilihlah jawaban yang benar dari pertanyaan berikut!

١. مَاذَا فِي عُزْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ؟ فِي عُزْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ.....

- أ. سَرِيرٌ
ب. مَجَالَاتٌ
ج. سَيَّارَةٌ
د. صَحْنٌ

٢. فَوْقَ الْمِنْصَدَةِ.... (Lengkapilah kalimat berikut!)

- أ. حَمَامٌ
ب. بَيْتٌ
ج. قَلَمٌ
د. مِصْبَاحٌ

٣. فِي عُزْفَةِ النَّوْمِ سَرِيرٌ. (Terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia)

- أ. Di dalam ruang tidur (ada) kamu
ب. Di dalam ruang tidur (ada) kursi
ج. Di dalam ruang tidur (ada) ranjang
د. Di dalam ruang tidur (ada) hidangan

٤. فِي عُزْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ سَجَّادَةٌ. مَا مَعْنَى "سَجَّادَةٌ"؟

- أ. Sofa
ب. Meja
ج. Bunga hias
د. Karpet

٥. نَظِيفَةٌ - فِي - الْبَيْتِ - عُزْفَةٌ

Urutan kalimat yang benar adalah...

- أ. فِي عُزْفَةِ الْبَيْتِ نَظِيفَةٌ
ب. عُزْفَةٌ فِي نَظِيفَةِ الْبَيْتِ
ج. فِي الْبَيْتِ عُزْفَةٌ نَظِيفَةٌ
د. فِي نَظِيفَةِ الْبَيْتِ عُزْفَةٌ

ب. أكتب معاني هذه المفردات!

B. Tulis makna kosakata ini !

-: ١. عُزْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ
-: ٢. وَسَادَةٌ
-: ٣. مِنْصَدَةٌ
-: ٤. نَافِذَةٌ
-: ٥. أَرْيَكَةٌ

ج. صل بين الصورة والمفردات المناسبة!

C. Cocokkan gambar dengan kosakata yang tepat !

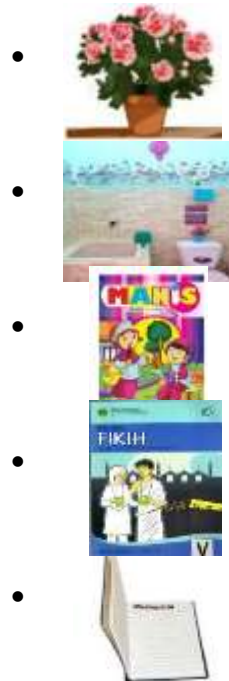
• حَمَّامٌ

• كِتَابُ الْفِقْهِ

• دَفْتَرٌ

• مَجَلَّةٌ

• زَهْرِيَّةٌ



الملحق ٣

الاختبار البعدي في تعليم المفردات
مدرسة نهضة العلماء الابتدائية تراتي للبنين جرسيك

الإسم:

الفصل:

أ. اختر أصح الأجوبة من الأسئلة الآتية!

A. Pilihlah jawaban yang benar dari pertanyaan berikut!

١. هَلْ فِي الْبَيْتِ مَطْبَخٌ؟ نَعَمْ، فِيهِ.....

ج. مَطْبَخٌ

أ. غُرْفَةُ النَّوْمِ

د. مِصْبَاخٌ

ب. غُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ

٢. فِي الْبَيْتِ غُرْفَةُ النَّوْمِ. مَا مَعْنَى غُرْفَةِ النَّوْمِ؟

ج. Kamar tidur

أ. Dapur

د. Ruang tamu

ب. Kamar mandi

٣. فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ كُرْسِيٌّ، مَكْتَبٌ، وَ رَفٌّ. (Terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia)

أ. Di ruang belajar (ada) bunga, kasur, dan kulkas
ج. Di ruang belajar (ada) kursi, meja, dan rak

ب. Di ruang belajar (ada) pohon, buku, dan meja
د. Di ruang belajar (ada) kursi, buku, dan pena

٤. كَبِيرٌ - جَمِيلٌ - بَيْتٌ - وَ - هَذَا

Urutan kalimat yang benar adalah...

ج. هَذَا جَمِيلٌ بَيْتٌ كَبِيرٌ وَ

أ. وَ جَمِيلٌ هَذَا بَيْتٌ كَبِيرٌ

د. كَبِيرٌ وَ جَمِيلٌ هَذَا بَيْتٌ

ب. هَذَا بَيْتٌ كَبِيرٌ وَ جَمِيلٌ

٥. فِي غُرْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ....

ج. سَرِيرٌ

أ. أَرْنَكَةٌ

د. لِبَاسٌ

ب. بَيْتٌ

ب. أكتب معاني هذه المفردات!

B. Tulis makna kosakata ini !

١. عُزْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ :
٢. مَجَلَّةٌ :
٣. مِصْبَاحٌ :
٤. حَمَّامٌ :
٥. مَطْبَخٌ :

ج. صل بين الصورة والمفردات المناسبة!

C. Cocokkan gambar dengan kosakata yang tepat !

- كُرْسِيٌّ وَمَكْتَبٌ
- رَفٌّ
- بَيْتٌ
- كِتَابُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ
- سَرِيرٌ



**KUISIONER RESPON SISWA TERHADAP
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BAHASA
DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian kuisioner:

1. Isilah kuisioner dibawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-Ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Semua jawaban dari pernyataan adalah jawaban sejujur-jujurnya yang terjadi/dialami oleh adik-adik
4. Apabila adik-adik salah dalam mengisi jawaban dari pernyataan, lingkari tanda (√) tersebut kemudian beri tanda (√) baru pada jawaban yang benar.
5. Usahakan semua pernyataan di jawab dan tidak ada nomor yang terlewat.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa lebih aktif saat belajar sambil bermain.					
2.	Belajar sambil bermain membuat saya lebih semangat untuk mempelajari mufrodat.					

3.	Saya tidak bosan ketika belajar mufrodat melalui permainan bahasa.					
4.	Permainan bahasa membuat saya lebih cepat mengingat mufrodat yang dipelajari.					
5.	Setelah mengikuti permainan bahasa, saya lebih mudah memahami arti mufrodat.					
6.	Saya mampu menjawab soal mufrodat dengan lebih tepat setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan bahasa.					
7.	Saya merasa lebih fokus ketika belajar mufrodat dengan permainan bahasa.					
8.	Saya lebih berani menjawab soal mufrodat setelah mengikuti permainan bahasa.					
9.	Saya lebih percaya diri menggunakan mufrodat dalam kalimat bahasa Arab.					
10.	Saya merasa nilai saya dalam pembelajaran mufrodat meningkat setelah mengikuti permainan bahasa.					

Terima Kasih ☺

نتائج دليل الاستبيان

No	No. Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
2.	5	5	3	5	4	4	3	4	4	4	41
3.	4	5	5	4	2	3	2	3	3	3	34
4.	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	45
5.	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	35
6.	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	33
7.	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	38
8.	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	41
9.	4	3	2	4	4	3	4	4	2	3	33
10.	3	4	4	5	5	5	4	3	3	3	39
11.	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	46
12.	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	46
13.	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	40
14.	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	43
15.	5	5	3	5	5	5	4	5	4	3	44
16.	3	3	5	5	5	5	4	5	4	4	43
17.	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
18.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
19.	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	41
20.	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	36
21.	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	44
22.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	47
23.	3	3	4	5	5	5	4	5	5	4	43
24.	3	4	3	4	3	5	4	5	5	3	39
25.	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	46
26.	5	4	2	3	4	3	2	5	5	5	38
27.	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	33
28.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
29.	4	3	5	5	5	5	3	3	5	3	41
Jumlah (f)											1172
Jumlah Maksimal (N)											1450
$P = f/N \times 100\%$											80,83%

الملحق ٦



نشاط التعلم القائم على لعبة لغوية



نشاط اداء الاختبار القبلي



نشاط تعبئة الاستبيان



نشاط اداء الاختبار البعدي

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrumen dengan judul:

فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة لمخضة العلماء تراثي للبنين حرسبك

Pada tanggal 8 Desember 2025 yang disusun oleh:

Nama : Luna Azalia Yusri Filza

NIM : 220104110132

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrumen ini (lingkari salah satu):

1. Sudah layak untuk penelitian tanpa revisi
2. Sudah layak untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak untuk penelitian

Catatan:

1. Prefest & Post test, font latin dirubah menjadi menggunakan font Arial
2. Kuisioner, ukuran font diperbesar

Harapannya, validasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 8 Desember 2025

Validator Instrumen

Akhsar Mublis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 490/Un.03.1/TL.01.04/12/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

21 Desember 2025

Kepada

Yth. Kepala MINU Tratee Putera Gresik

di

Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Luna Azalia Yusri Filza
NIM	: 220104110132
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: <i>فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على لعبة لغوية في مدرسة نهضة العلماء تراتي للبنين جريسيك</i>
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU GRESIK

المدرسة الابتدائية نهضة العلماء

M.I.N.U TRATEE PUTRA GRESIK
(TERAKREDITASI A)

JALAN KH. ABDUL KARIM NO. 60 GRESIK Telp. /FAX. (031) 3976861
E-mail : mlpa.gres@gmail.com

NSM : 111235250015

NPSN : 60719032

NIS : 110070

SURAT PERNYATAAN

KESEDIAAN MENERIMA MAHASISWA PENELITIAN

No : 137/MI-005/K/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. IMRON ROSYADI, S.Pd.
Jabatan : Kepala Madrasah
Tempat Dinas : MINU Tratee Putera
Alamat : Jl. KH. Abdul Karim 60 Gresik
Kontak WA : +62 856-0477-7477

Menyatakan kesediaan menerima mahasiswa Penelitian atas nama

Nama : Luna Azalia Yusri Filza
Lama Penelitian : Januari s.d. Maret 2026

Demikian surat kesediaan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 5 Januari 2026
Kepala MINU Tratee Putera
MI. 005
MINU TRATEE
PUTRA
TRATEE PUTRA
NSM : 111235250015
NPSN : 60719032
GRESIK
M. Imron Rosyadi, S.Pd.



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU GRESIK

المدرسة الابتدائية نهضة العلماء

M.I.N.U. TRATEE PUTRA GRESIK
(TERAKREDITASI A)

JALAN KH. ABDUL KARIM NO. 60 GRESIK Telp. /FAX. (031) 3976861
E-mail : mipa.gres@gmail.com

NSM : 111235250015

NPSN : 60710032

NIS : 110070

SURAT KETERANGAN

Nomor : 140/MI-005/K/II/2026

Assalamu'alaikum War. Wab.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : M. Imron Rosyadi, S.Pd.
Jabatan : Kepala MINU Tratee Putera Gresik

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : Luna Azalia Yusri Filza
NIM : 220104110132
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Nama tersebut diatas telah benar-benar melakukan Penelitian dengan judul Skripsi :
فعالية نموذج تعليم المفردات القائم على اللعبة في مدرسة نهضة العلماء تراتي للبنين جرسك
dalam tugas Penyusunan Skripsi Mahasiswa FITK Univeritas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang di MINU Tratee Putera pada bulan Januari s/d Maret 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dipergunakan
sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Gresik, 23 Februari 2026

Assalamu'alaikum, War, Wab
Kepala MINU Tratee Putera Gresik



M. Imron Rosyadi, S.Pd.

السيرة الذاتية



الإسم : لونا أزاليا يوسري فيلزا
 مكان وتاريخ الميلاد : لوماجانج, ٢ مارس ٢٠٠٣
 الجنسية : الإندونيسية
 العنوان : سندورو, لوماجانج, جاوي الشرقية
 الكلية : كلية علوم التربية والتعليم
 القسم : قسم تعليم اللغة العربية
 رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٣٢
 رقم الجوال : ٠٨٥٧٠٦٣٠٢٣٦٠
 البريد الإلكتروني : lunaazaliayf@gmail.com

المرحلة التعليمية:

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٦ - ٢٠٠٧ م	مرحلة الطفولة المبكرة أنغريك بولان
٢٠٠٧ - ٢٠٠٩ م	روضة الأطفال مسلمات نهضة العلماء سندورو ١
٢٠٠٩ - ٢٠١٥ م	المدرسة الابتدائية الحكومية سندورو ١
٢٠١٥ - ٢٠١٨ م	المدرسة المتوسطة والى صاعا للبنات
٢٠١٨ - ٢٠٢١ م	المدرسة الثانوية والى صاعا للبنات
٢٠٢٢ - ٢٠٢٦ م	بكالوريوس قسم التعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.